

SUPER NES MEGA SEGA CD 3DO MASTER NES PC GAMES ARCADE MULTIMÍDIA

VideoGame

news

ANO 4 - NÚMERO 40 - R\$ 3,00

EXCITE STAGE '94

OS CRAQUES
PALHINHA
E JUNINHO
DÃO UM SHOW
DE BOLA

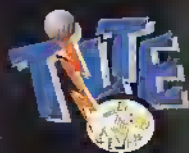
DIRETO
DOS EUA!
VIRTUA
FIGHTER E
VORTEX,
UM ARRASO
EM 3
DIMENSÕES

SHADOWRUN

DICAS ESPERTAS
DESTE RPG
DO MEGA

E MAIS:

SIMCITY 2000 (PC),
TICO E TECO 2 (NES),
JURASSIC PARK (3DO),
ALADDIN (MASTER)...



SIGLA
EDITORA

STREET FIGHTER II

SUPER STREET FIGHTER II: 16 LUTADORES E NOVOS GOLPES NO MEGA, SUPER NES E ARCADE!

A LKC JÁ CHEGOU À PRÓXIMA FASE. E VOCÊ?

A LKC decidiu avançar para a próxima fase no mundo dos videogames.

Por isto ela passa a distribuir os videogames fabricados pela TEC TOY, representante exclusiva no Brasil da marca SEGA, líder no mercado de videogames.

Isto quer dizer que a partir de agora, será possível encontrar em todas as suas lojas os mais modernos videogames, cartuchos e acessórios, que o levarão para a próxima fase no universo dos games.

A próxima fase significa:

- Jogos em CD-ROM, para serem usados com o SEGA-CD, que podem armazenar o equivalente a 200 jogos convencionais (em cartucho),
- Videogame portátil com tela colorida (Game Gear), que pode mostrar mais de 4000 cores, com som estéreo
- Jogos onde 5 pessoas podem competir simultaneamente, utilizando o adaptador Team Player,
- Centenas de jogos para o Master System, Mega Drive, Sega-CD e Game Gear, para proporcionar horas e horas de lazer ininterrupto.

A gente só Nintendo, quer dizer, NÃO COMPREENDE o que você está esperando para avançar para a próxima fase !

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP

R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL

R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP

R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0798/2589

LKC POUISO ALEGRE - MG

P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1.567 - F: (091) 222-4190/1414 FAX

LKC SALVADOR - BA

R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC FLORIANÓPOLIS - SC

R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-0800

LKC CAXIAS DO SUL - RS

R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

LKC PETRÓPOLIS - RJ

Estrada União e Indústria, 10035



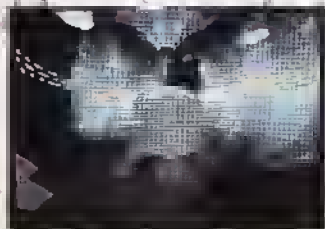
Só a TEC TOY tem um
leitor para jogos em CD



Portátil e COLORIDO !
Que mais você quer ?



Até 5 pessoas podem
jogar simultaneamente



Esta são imagens do jogo Silpheed, para SEGA-CD, que deixa qualquer videogame babando.



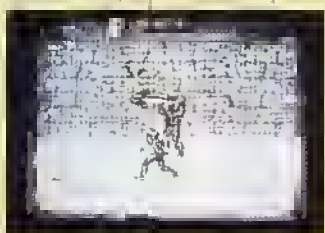
Master System Compact.
Agora com o jogo do Copo.



Dê um tiro na sua TV.
Use a Menacer.



Mega Drive.
O primeiro de 16 bits



Se você quer entrar para a era do CD venha para os videogames da TEC TOY !

DISTRIBUIDOR

LKC

VIDEO DO BRASIL

RUA DO COMÉRCIO - SETOR DE NOVAS LOJAS
P.O. BOX 10.096 - 05311-9418
São Paulo - SP

SEGA

TEC TOY



Diretora Presidente Maria Célia Furtado

VideoGame

REDAÇÃO

Diretora de Comunicação Maria das Mercês Rocha Leite

Editor Chefe Mário Fittipaldi

Editor Assistente Bello D'Riboux

Editor de Arte Heraldo Galan

Colaboradores Ângelo Parise Neto,
Eduardo Muraia,
Fábio Luiz dos Santos,
Glauco Vilas Boas,
M. Ângela de Miranda (produção),
Rodrigo de Andrade Segatti e
Sylvio Deutsch

Fotógrafos Daumei de Giulii
Studio Norberto Marques

Arte Alexandre Guedes

Produção Gráfica Ivo Rimos,
Sotaya Maria P.M. Courêa

PUBLICIDADE

Diretor de Marketing Fernando A.C. Andreite

Gerente Edgair Aguiar Rosa

Novos Negócios José Eduardo Bechara
Fátima C. L. Abbamonte (assistente)

Contatos de Publicidade Angela Taddeo, Antonio Carlos
São Paulo C. Silva e Tadeu Silveira

Representante Âldano Alves
Rio de Janeiro Rua do Acre, 90802, Centro,
CEP 20081-000 Tel. (021) 253.5874

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

a í , g a l e r a !



que teve de porroda aqui na redação não dó nem para contar. Também, com tanto Street rolando, não deu para resistir. Tem o Super Street Fighter Turbo do arcade, que chega com várias novidades - além da velocidade extro, há

uma segunda barra de energia para detonar os golpes especiais - sim, tem golpe especial para os 16 lutadores!! Tem também, diretamente dos EUA, um super preview do novíssimo Street do Super Nintendo: agora ele tem, além da super velocidade, os quatro lutadores que antes eram exclusivos do arcade: o gatinho Commy, o índio T. Hawk, o jamaicano Dee Jay e o Fei Long. Estão todos aí, com golpes e tudo. Claro, Super Street Fighter sói também para Mega. E, lógico, você pode conferir como ficou também essa versão no seção Mega Drive. Chega? Não, tem mais o Game Radical, com desenhos chocantes da goleria, só com os personagens do Street. Ufo!

Quem gosta de tecnologia top pode acompanhar dois novos games inteiramente programados com gráficos poligonais: Virtuo Fighter, dos arcades e Vortex, o novo game do Nintendo com o chip Super FX. Um verdadeiro choque poligonal.

Finalmente, para os fonáticos por esporte, testamos o novíssimo futebol Excite Stoge '94, que acabo de sair no Japão. Não só debulhamos o game, como convidamos dois super feras para dar palpites: Polhinha e Juninho, craques do São Paulo Futebol Clube. O game é demais, na opinião dos dois.

Bom, tem tanta novidade que quase não sobrou espaço para falar da novo cara da revista. Mas não tem problema, pois isso você vai socar logo de cara. É só folhear. E, claro, não esqueça de nos escrever opinando, sugerindo, criticando... Afinal, sua opinião é super importante para que, cada vez mais, sua VideoGame fique melhor.

M Á R I O F I T T I P A L D I

VIDEOGAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TEL. EX. nº (011) 36696 - SOLE - BR. FAC. SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chiosaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Elretroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5477/942-5394. VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas nos artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Dor. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811 012 018

Journalistas responsáveis:

Elisa Sarti (Mib 21343) e José Augusto Azeiteira (Mib 23465)

Impressão: PADILLA

ANER

O P T I O N S

Multimídia

- 8 Canheço 3 novos CDs brasileiros
- 10 3DO - Jurassic Park
- 12 SEGA CD - Mortal Kombat

Super Nintendo

- 16 Excite Stage '94
- 20 Preview: Super Street Fighter II
- 24 Muscle Bamber
- 25 Shien's Revenge

Mega Drive

- 26 Super Street Fighter II
- 30 Shodowrun
- 33 Joe & Mac

Arcade

- 34 Super Street Fighter II Turbo

Nintendo 8-bit

- 38 Tico & Teco 2

Master System

- 40 Aladdin

PC Game

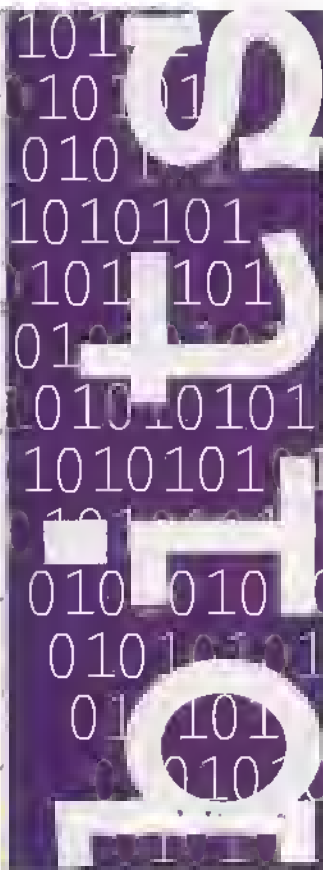
- 42 SimCity 2000

E o que mais?

- 6 Bits
- 14 Polygon Shock
- 44 Game Radical
- 46 Tilte

Revistim!

- 1 Baseball
- 3 Rolos & Tracas
- 3 Clubes
- 6 Cartas
- 7 Game Secret
- 8 Galerio das Feras



GAME BOY COLORIDO?

É verdade. Os games do portátil monocromático da Nintendo agora ganharam cor. Calma, não se trata do lançamento de um novo portátil, agora colorido. E sim de um adaptador, o Super Game Boy, através do qual os cartuchos Game Boy podem ser rodados pelo Super Nintendo. E, portanto, coloridos, com

imagem na tela da TV. Legal, não?

Claro, não são todos os cartuchos que rodam com cores. Eles têm de ser programados para isso. Mas todos os cartuchos funcionam no novo acessório, mesmo que em P&B. De cara, estão sendo lançados em versão já colorizada os títulos *Tetris*, *Bomberman*, *Jungle Book*, *Mighty Morfin' Power Rangers*, *Seaquest: DSV*, *Sports Illustrated Golf* e *Taz Mania*. E,



em breve, está chegando *Mega Man V* (veja na foto). Em tempo: os cartuchos colorizados só funcionam com cor no Super Game Boy. No portátil, eles continuam com a mesma cara de sempre. O Super Game Boy é capaz de reproduzir 256 cores na tela da TV.

STREET FIGHTER VIRA FILME

O maior sucesso dos games de todos os tempos, *Street Fighter 2* - e todos as suas versões e continuações - acabou de virar filme. *The Battle for Shadaloo* é o título e o papel principal é do fera Jean-Claude Van Damme (que caisinho). Mas não faltam também Guile, Bison e até o chinês invocando Chun-Li. A nova produção americana promete muito oção, porradas da cabeça ao fim e estréia no final de 94 nos Estados Unidos. Agora, é só esperar chegar por aqui!



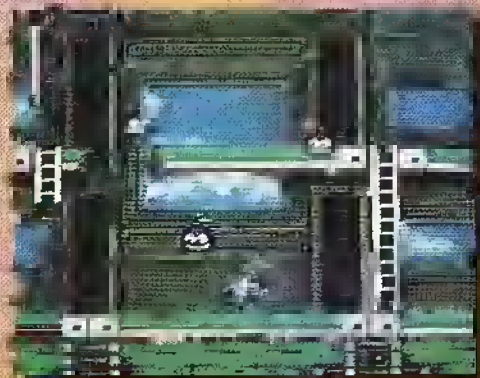
MEGA MAN INVADE CONSOLES E TVs



Se você é Mega MANíaco, prepare-se: uma nova invasão do personagem está para acontecer, já no início do segundo semestre de 94. A Capcom anunciou ainda a estréia de uma série de desenho animado com o robô, que já rende bons milhões de dólares com camisetas, bonês e outras quinquilharias.

Mas a grande novidade mesmo

é o game *The Wily Wars*, que marca o estréia nos consoles Genesis americanos (o nosso Mega Drive). Reunindo os personagens e inimigos mais famosos da série de 6 games do Nintendinho 8 bits, o game tem bons gráficos e promete muita emoção. Também estão previstas versões para o Game Boy - *Mega Man V* - e Super Nintendo - *Mega Man X2*. Só a título de curiosidade: até agora, Mega Man é responsável pela venda de 2,5 milhões de cartuchos. Nada mau, não?



INDIANAPOLIS AGORA FAZ PARTE DO CALENDÁRIO DE INDYCAR RACING

A Papyrus Desig Group, softhouse norte-americana produtora do game *IndyCar Racing*, está lançando dois pacotes de acessórios incríveis para o melhor e mais credível simulador de corridas do mercado. O mais esperado deles é, sem dúvida, o *Indianapolis Motor Speedway*, que acrescenta às 8 pistas que já vêm com o game o circuito oval mais famoso do mundo. E traz uma grande novidade: o *Race Car Paint Kit*. Com ele, é possível pintar os carros, atualizando cores e patrocinios para manter o game de acordo com a temporada atual. Ou então montar um carro próprio, com cores e patrocinios preferidos.

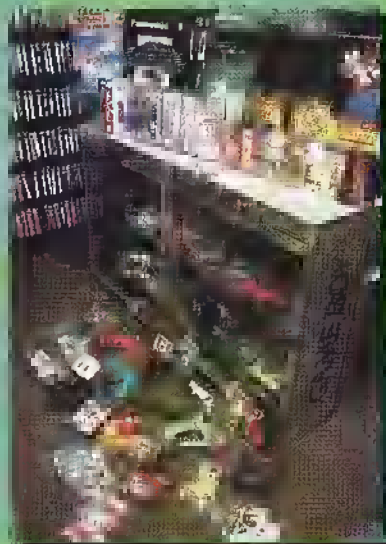
O outro kit é o *IndyCar Circuits*, que acrescenta mais sete circuitos ao game. São eles o Burke Lakefront Airport, Mid Ohio, Pacific



fic Place - Vancouver, Phoenix, Road America, Surfers Paradise e The Raceway on Belle Isle Park. Com os dois kits, *IndyCar* completa os 16 circuitos do campeonato mundial de Formula Indy. Os dois kits acrescentam ainda a possibilidade de se editar replays, de se imprimir os acertos de carro e incrementa as jogadas com modem. O telefone da Papyrus é (617) 868-5440, Somerville, MA, EUA.

3DO - ONDE JOGAR

A Tili's Game Locadora, de São Paulo, SP, já tem o novíssimo video interativo 3DO, com vários CDs à disposição para quem quiser experimentar. É possível jogar na própria loja, por tempo. A Tili's trabalha com os sistemas Jaguar, Neo Geo, Sega CD, Super Nintendo, Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear e Master System, comercializa e aluga cartuchos, consoles e acessórios e também dá assistência técnica. Anote os endereços: Av. do Imigrante Japonês, 93, sobreloja; V. Sônia, fone (011) 843-9021; Av. Prof. Francisco Morato, 1538, Caxingui, fone (011) 212-4045; e Av. Jabaquara, 1469, loja 21, Saúde, fone (011) 583-3468, todas em São Paulo, SP.



Atenção Videomaníacos Esta é a Grande Jogada.

A maior disponibilidade e variedade, lançamentos simultâneos com o fabricante, a melhor condição e entrega imediata.

CARTUCHOS MASTER

- American Baseball
- André Agassi
- Jogos de Verão
- Turma da Mônica
- Wimbledon
- Chapolin
- Super Man
- Sega Chess

CARTUCHOS MEGA

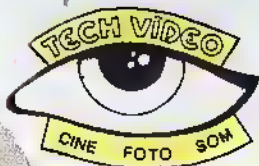
- NBA Basketball
- Fifa Soccer
- Sonic Spinball
- Toe & Jam II
- MSL Football
- Sonic III
- Tinny Toon
- Mortal Combat

OS
MAIS NOVOS
CARTUCHOS DO
MERCADO.

CARTUCHOS PLAYTRONIC

- NBA Jam - Stanley Cup - Aladdin - World Wide Soccer
- Super Mario All Star - Zelda - Jurassic Park

Cartuchos para PC Games, CD Games, Game Boy, Game Gear, Consoles, Joysticks, Fontes, Acessórios e muito mais.



PLAYTRONIC

SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
(011) 542-2584 / 543-7403

SHOPPING LESTE ARICANDUVA
(011) 271-8062 / 271-4079

DESPACHAMOS
VIA SEDEX P/
TODOS BRASIL

B R A S I L J Á P R

Títulos em CD

Chegam ao mercado um atlas, uma enciclopédia e uma revista.

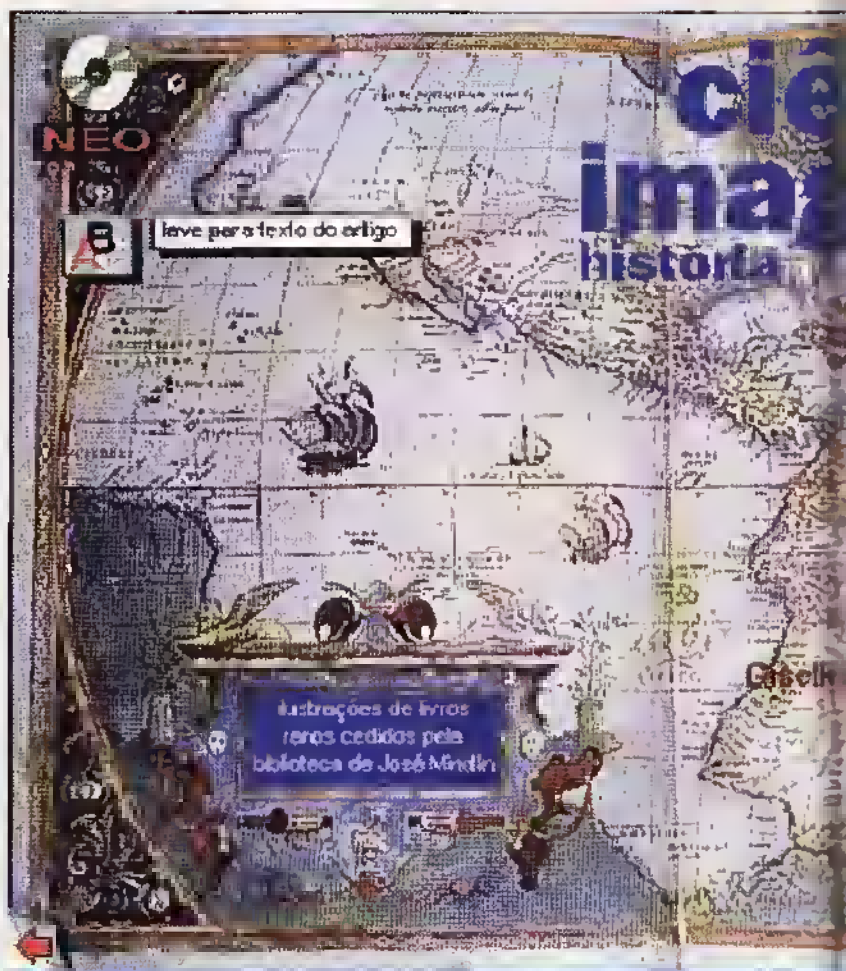
MÁRIO FITTIPALDI

Três lançamentos agitam o mercado de multimídia no Brasil. São eles o Almanaque Abril, da editora Abril, a Atlas Geográfica Brasileira, da editora Lucci & Labrada, e a revista Neo Interativa, editada pela Próxima Mídia Interativa. Todas, clara, com propostas multimídia e compatíveis com o padrão MPC-1 de CD ROM, para computadores PC e ambiente Windows. A boa notícia é que esses lançamentos marcam o início da produção de títulos multimídia no Brasil, com textos e narrações em português e, portanto, maior facilidade de operação e consulta pelo usuário brasileiro.

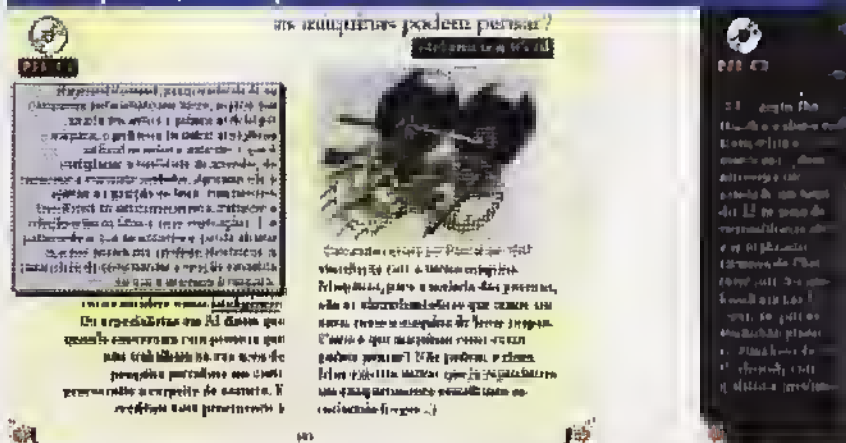
Uma surpresa agradável foi nosso primeiro contato com a **Neo Interativa**, da Próxima Mídia Interativa. É uma revista em CD fantástica, com boa diversidade de assuntos: música, tecnologia, arquitetura, literatura, arte moderna, entre outros. Mas a que impressiona é a qualidade com que foi produzida: o programa é excelente, de navegação fácil, e com recursos interessantes.

Passear pela Neo Interativa é uma aventura agradável. Setas nos cantos inferiores de cada página fazem avançar ou reverter pelas matérias - tudo como uma revista normal. Através da icone Neo, no canto superior esquerda da tela, pode-se mudar de seção ou de matéria rapidamente. Tudo fácil e rápido, com música e narrações em cada abertura de matéria.

Um lance legal é mesmo a facilidade de operação. Sempre que se posiciona o mouse sobre algum ícone, imediatamente aparece um pequeno quadro indicando, em texto, qual a função que pode ser realizada com aquele ícone. Existem ain-



A revista Neo Interativa. Acima, abertura de uma das matérias (à esquerda) e a possibilidade de se ouvir duas músicas de

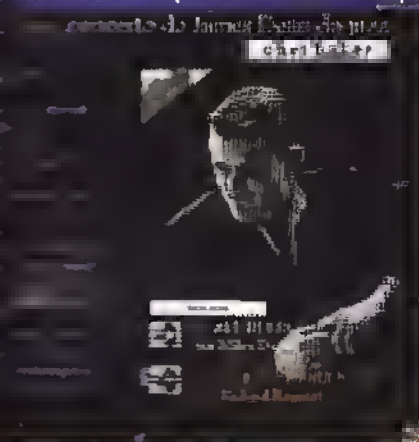


O D U Z ROM

que falam português



O recurso da hipertexto (abaixo, Chet Baker (abaixo à direita)

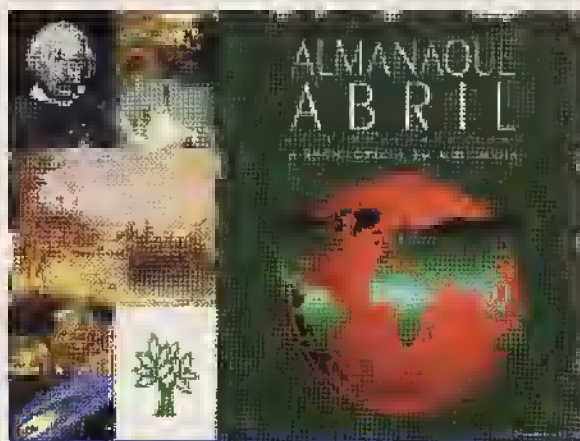


da muitos hipertextos - palavras destacadas no meio das matérias que, ao serem clicados, acionam um texto complementar referente ao destaque. Além dos hipertextos, podem ser encontrados ícones para fotos e para animações em vídeo. Tudo a um simples clique.

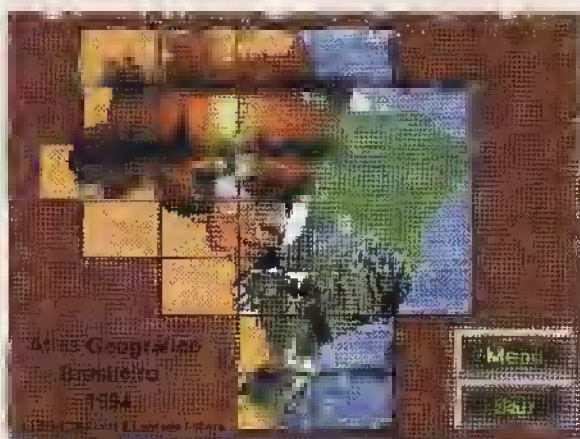
Além de todas essas facilidades, é grande a variedade de fotos e de músicas que acompanham a aventura, que pode ser encontrada em livrarias e softhouses ao preço de 37 URVs. A Neo Interativa tem periodicidade trimestral.

O **Almanaque Abril em CD ROM** nada mais é do que uma versão sofisticada do já conhecido anuário da editora Abril. Agora, ele ganha todos os recursos da multimídia, como sons, narrações, fotos coloridas, mapas e muitas informações sobre história, geografia, biologia e cultura geral. Também estão presentes algumas animações. Um dos recursos que o torna bem versátil é o sistema de busca e consulta de informações, bastante simples e bem organizado. E as informações são completas. Por exemplo, ao se chamar Adoniran Barbosa, imediatamente entra em cena uma foto do compositor, podendo ainda ser ouvida uma de suas mais famosas músicas. Em texto, pode-se acessar um resumo de sua vida e obra. E assim por diante. Também estão presentes os hipertextos, que fornecem informações complementares sobre assuntos tratados nos tópicos do Almanaque.

Já o **Atlas Geográfico Brasileiro**, editado pela Lucci & Labrada com a colaboração do IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - tem problemas. Apesar de a iniciativa ser bastante interessante, esta primeira versão é fraca. São ao todo 330 mapas, 285 tabelas estatísticas, 14 vídeos e 40 fotos. Estão à disposição dados estatísticos das cidades brasileiras, divisão política, clima, relevo e até fauna em extinção. Até aí, tudo bem. O problema é que os dados são difíceis de serem consultados - a navegação pelas áreas do programa é muito restrita e as tabelas são sempre maiores do que a tela



Almanaque Abril: informações completas



Atlas Geográfico Brasileiro: problemas

na horizontal, exigindo um trabalho consutivo de rolagem para consulta dos dados. Outro problema: os recursos sonoros são extremamente pobres. Quem espera um show de multimídia, com músicas e animações, certamente vai se decepcionar. Para se acionar os vídeos disponíveis, é necessário ainda instalar o software Video For Windows (caso ele não esteja presente no sistema), que se encontra em um dos diretórios do CD. E, durante o pouco período em que tivemos o software à disposição, ainda encontramos alguns erros: no mapa de fauna em extinção, ao se clicar no ícone Onça na região Centro-Oeste, aparecem informações sobre outro animal. E, na seção Slide Show, ao se clicar em Cachoeira do Ibama, o que realmente aparece é uma foto da Williams F1 em Jacarepaguá, RJ. Preciso, no mínimo, de uma atualização e revisão urgente. Principalmente pelo preço: 89 URVs. ◆

Welcome to Jurassic Park Interactive... É assim que a game começa, com a trilha sonora original e com muitas cenas do filme, todas em Full-Motion. O game abre com um breve resumo da história do filme, que é inteira narrada, em seguida com as abjetivas da game. Neste Jurassic você terá que salvar todas as personagens espalhadas pela ilha. Ainda quebrar o sistema de segurança criada por Nedry e enviar a SOS alertando para que a barca venha resgatar a pessoal. O game em si está bom: a mistura de estilo adventure com cenas de action está sob medida! Todas de extrema qualidade gráfica e sonora. Pena que sejam muita curtas. Dentre todas as versões da game, esta é, sem dúvida, a melhor! Confira!

Jurassic Park Interactive

TIPO: Adventure Action
FABRICANTE: Universal Interactive Studios
MEMÓRIA: Não fornecido
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1



Raptor Maze - a fase mais difícil e assustadora do game: você terá que achar as chaves para abrir a porta da saída. Cuidado! Os Raptors estão soltas e loucos para devorá-la!

Spitter Shoot - Os gráficos aqui apavoram: a floresta é totalmente digitalizada e se movimenta em três planos. Nesta fase você terá que detonar todos os Spitters para passar pela mata. Passar esta tela é moleza: mire o Taser (choque paralisante) com o direcional, segure o botão A e acerte os Dilophosauros.



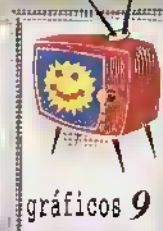
T-Rex Chase - Esta fase é D+! Nela você terá que fugir do gigantesco T-Rex a bordo do Jeep. Desvie dos troncos de árvores, carros detonados e assadas de dinossauros. Estes obstáculos diminuem bastante a velocidade do carro, tornando-o uma presa fácil para o Tiranossauro. Pé na tábua!



jogabilidade 7

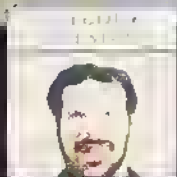


som 9



gráficos 9

Morph



Quando você termina o game, chegando no final ou não, espere até que os programadores do

jogo aporem. Logo você verá um incrível efeito de transformação. Imperdível!

Computer Security Locks

Serve para mandar o sino de alerta, a fim de que o barco volte. Entre no sistema de segurança dos computadores do Jurassic Park e elimine os bloqueios. Essas trovas de segurança são no verdade joguinhos bem simples, cujo objetivo é alcançar determinada pontuação para passar de nível. Conheça os games:

Lock 1



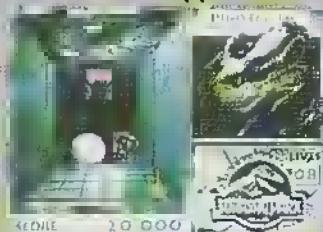
Spit Doom - Joguinho tipo Space Invaders.

Lock 2



Doctyl Scream - Game tipo Fantastic dos flippers.

Lock 3



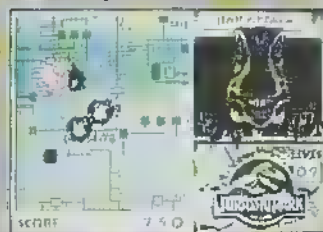
Dino Egg'em - Game parecido com Squash.

Lock 4



Triceratomp - Parece o Asteroid, só que com caminhão.

Lock 5



Rap Attack - É Idêntico ao jogo Asteroid.

A WICALE INAUGURA O NOVO POINT DOS GAMES. VENHA CONHECER NOSSO NOVO SHOW ROOM.



Nintendo
PLAYTRONIC



AQUI O JOGO É LEGAL



SEGA

TEC.VO

PLAYTRONIC

Nintendo

SUPER NINTENDO

814-3300

TEC.VO

SEGA

MEGA DRIVE

**INAUGURAÇÃO
01/JUL/94**

**CARTUCHOS • JOYSTICKS • CD GAMES
ACESSÓRIOS • BRINQUEDOS • JOGOS P/ PC • MULTIMÍDIA**

ATACADO E VAREJO

Aqui você encontra os últimos lançamentos.
Se você quer estar sempre em dia
com as novidades, venha visitar-nos.

**SEJA NOSSO
REPRESENTANTE
EM SUA CIDADE.
INFORME-SE**

Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
São Paulo - SP

TELEVENDAS

(011) 814-3300



AQUI O JOGO É LEGAL

S

E

G

A

C

D

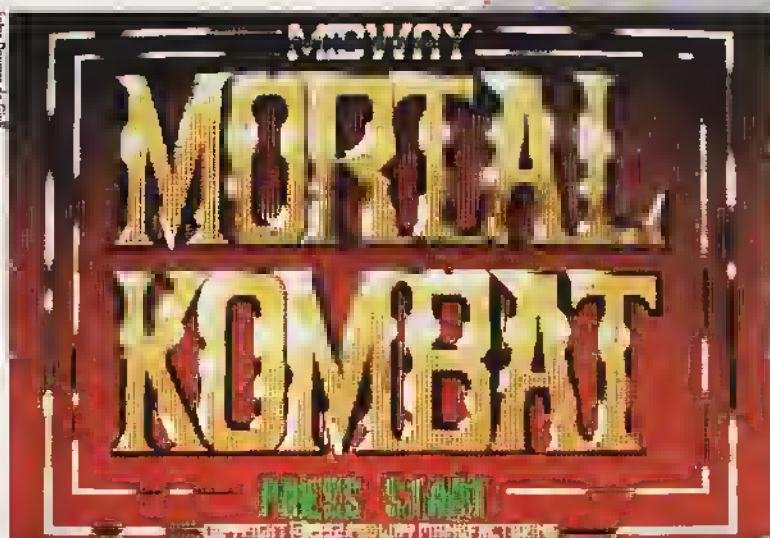
Novo Mortal - loading, wait... - Kom bat - loading, wait... - chegou em CD

Depois de ser lançada para quase todas as consolas (Snes, Mega Drive, Game Boy, Game Gear e a Master), Mortal Kombat ganha a sua versão em CD. Na mínima a joga teria que ser igual ao Arcade, pois já existe a Mortal 2. E a principal: a game tem a "força" do CD-ROM e memória praticamente "ilimitada". Mas parece brincadeira! Este MK está harrível, pior que a própria versão em cartucho para a Mega e nem chegando aos pés da Mortal da SNES, que nem tem sangue! São tantas defeitas que a joga se torna insuportável, parece uma versão pratática inacabada... O mais irritante é a demora da CD-ROM para carregar cada round, daí a "famosa" Sega segunda... Mas não é só: quando você detona um fatality, novamente a espera para carregar a cena. Já nas Endurances, na passagem da primeira lutador para a segunda, a Sega segunda outra vez está presente. Agora a mais impressionante é na batalha contra Shang Tsung. A cada transformação da velhinha, a luta simplesmente trava! Realmente a única versão que tem "pausa" na meia da pancadaria, um absurdo!

Mortal Story

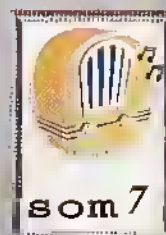
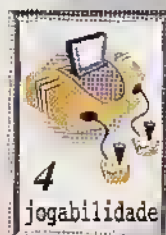
A mundo de Shoo Khon, Shang Tsung veio da Underworld para dominar a nossa dimensão a 500 anos atrás. Derrotou Kung Lao na campeonato e deturpou as mativas da disputa, tornando-o uma organização criminoso. Desde então Goro, uma criatura meia homem meia dragão, se ocupa de acabar com os vencedores da torneio. Entre os participantes está Liu Kong, seguidor de Kung Lao, e destinado a acabar com o reinado de terror de Shang Tsung, reestabelecendo a honra da campeonato.

Foto: Douner de Gull



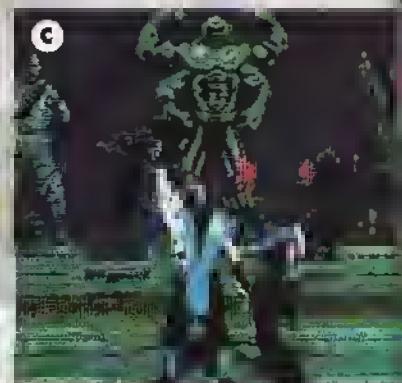
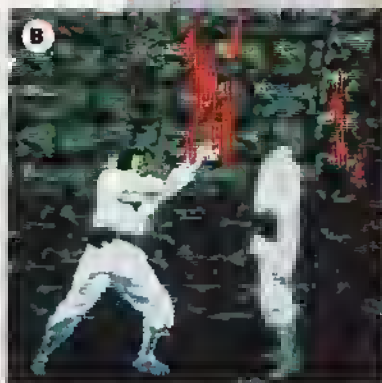
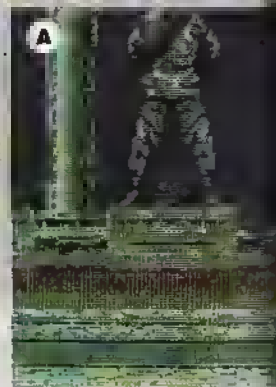
Mortal Kombat CD

TIPO: Luta
FABRICANTE: Acclaim
MEMÓRIA: CD
FASES: 12
JOGADORES: 2



Relembre os mortais

- A Johnny Cage:** frente, frente, frente + soco forte
- Scorpion:** block + cima, cima
- Liu Kang:** 360 graus na direcional
- B Rayden:** frente, frente, trás, trás, trás + soco forte
- C Sub-Zero:** frente, baixa, frente + soco forte
- Kano:** trás, baixa, frente + soco fraco
- D Sanya:** trás, trás, frente, frente + block



Mortal Dance

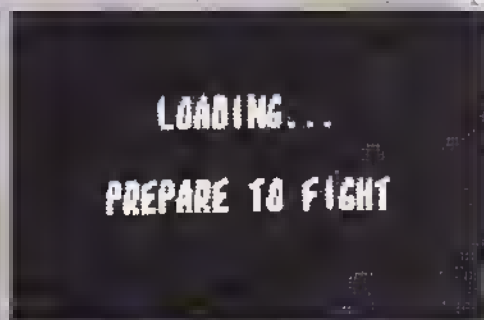
O jogo abre com a mesma propaganda do MK que relou nos Estados Unidos: um clip animado de música com cenas de shows ao vivo e das batalhas entre os personagens. Alguém na Sega vai ser despedido pois as cenas de jogo são todas do Super NES (!!), lamentável. O som é no estilo tecnodance, muito bem trabalhado. Por quem gasto é imperdível! Contudo o áudio no meio do jogo se torna ruim: a maioria dos efeitos sonoros estão cortados ou colocados fora de hora. Agora, ouvindo só o CD, uma surpresa: além da trilha do clip existem mais quatro músicas no mesmo estilo! Parece que, ao comprar o Mortal Kombat, o game não possa de um brinde na compra de um bom CD de música...

Fotos: Dourado de Guiti



Personagem escondido

Mortal Kombat é muito conhecido pelos seus segredos e mistérios. Neste primeiro só há o Reptile, que foi sensação das revistas de videogame do mundo inteiro. Ele é uma mistura de Sub-Zero e Scorpion. Para se ter uma ideia da sua fama, ele até virou personagem disponível para escolher no MKII, ganhando movimentos próprios e golpes exclusivos. O melhor esquema para tentar achá-lo é dar só *double flawless victory* em todos sem errar um fatality.



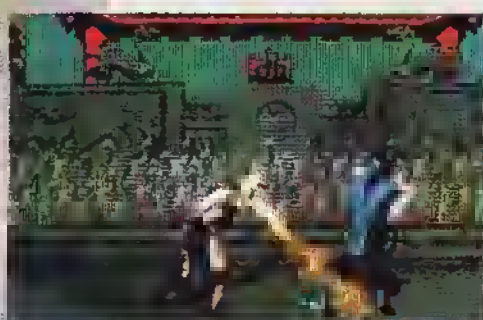
Aqui, o famoso SEGA-segundo



Escolho seu personagem



Sangue sem necessidade de código. Nos espetas, os cabeças dos programadores



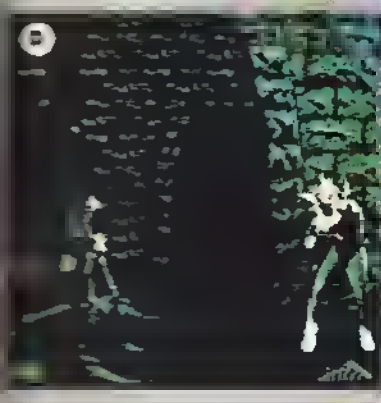
Scorpion apavorando no seu Fatality



Kano amigo do Blonko



Come over here!



Convenção de Johnny Cogs



No SEGA CD, Goro + nervoso!

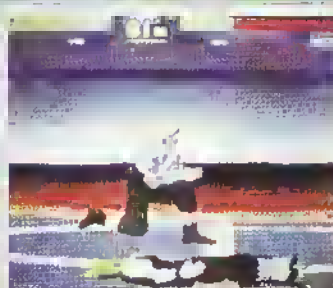
Demais! Estão chegando Virtua e Vortex, dois super games po

Demais!! Os games poligonais estão chegando com tudo e vão, logo, logo, detonar no seu console. A Sega ataca com seu Virtua Fighter, que sai primeiro nos arcades, mas que já tem versões previstas para o Saturn, o novo videogame de 32 bits que será lançado no final de 94, e para o Mega acoplada ao Sego Super 32X, um eficiente acessório que acrescenta dois superchips Hitachi de 32 bits RISC ao Mega. A Nintendo responde com outro super game: Vortex, o primeiro game poligonal que traz incorporado o chip FX2 - uma evolução do FX, de Star Fox - desenvolvido por uma licenciada, a ElectroBrain. Dá só uma sacada no look desses novos games!

GRÁFICOS POLIGONAIS

A Tecnologia de programação em gráficos poligonais parece mesmo ser a tendência dos videogames do futuro. Entre os motivos, o principal é que essa tecnologia permite que a imagem do jogo - tanta o cenário como personagens - gonhe tratamento em 3D. Trocando em miúdos, você passa a atuar em um cenário realmente tridimensional, podendo se movimentar para qualquer lado e olhar para qualquer ponto. A cada mudança de posição, o processador calcula a nova posição dos objetos e redesenha a tela. Claro, quanta mais rápido far o processador, mais rápido ele redesenha a tela e, portanto, mais realismo tem o game. Tanto a Sega como a Nintendo estão trabalhando - e muito - nessa nova tecnologia, e desenvolveram novos chips capazes de acrescentar velocidade de processamento aos seus consoles tradicionais - o chip SVP, da Sega, presente no game Virtua Racing, e o Super FX, do Nintendo, que vem no game Star Fox. E as novas máquinas dessas empresas - o Nintendo Project Reality e o Sega Saturn - também vão entrar de cabeça nessa tecnologia.

Quem gosta de games de luta deve estar babando para jogar Virtua Fighter. O game simplesmente é demais. São oito lutadores, totalmente poligonais - repare nas formas geométricas das caras!! - e que lutam em um cenário tridimensional. Grande variedade de golpes e possibilidade de escapar das ataques da adversária não só para os lados, como na Street ou Mortal, mas também para o fundo da cenário ou para o frente, é o grande lance desse game. Clara, ficou mais difícil lutar. E muita mais real. O game ainda dá um super show nas imagens, mostrando o cenário das lutas de vários pontos de vista e acionando um replay a cada KO. Conheça agora as personagens desta luta virtual!



Nome: Jacky Bryant
Origem: EUA
Estilo de luta: Saikyodo
Qualquer semelhança com Guile é mera coincidência...
A joelhada voadora é fatal.



Nome: Jeffry McWild
Origem: Austrália
Estilo de luta: Pankurachion
Apesar de australiano, lembra o russo Zangief. E tem um pilão poderoso!



Nome: Akira Yuki
Origem: Japão
Estilo de luta: Hakkioku
O cara parece o Ryu do Street. Seu soco martelo é mortal.



Nome: Kagemaru
Origem: Japão
Estilo de luta: Ninja Jujitsu
O Ninja é fero. Mestre em ilusionismo, é muito ágil.



Nome: Wolf Hawk Field
Origem: Canadá
Estilo de luta: Livre
É perigoso. Principalmente quando agarra com as pernas...

Fighters igonais!

Guia Fighter



Nome: Lau Chan
Origem: China
Estilo de luta: KoenKen
O coro parece o Capitão
Gancho... Mas é fera! O chute
vertical é um bom ataque.



Nome: Pai Chan
Origem: Hong Kong
Estilo de Luta: Enseiken
Além de gata, a mocinha é
muito ágil. Boa capacidade
de virar lutas...



Nome: Soroh Bryont
Origem: EUA
Estilo de luta: Soikyodo
A louraço, irmã de Jocky, tem
uma joelhada perigosa.

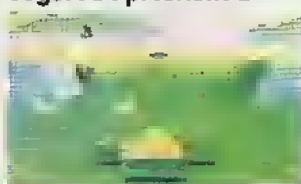
Vortex também orrosa em termos de movimentação e visibilidade. O gome tem a visual de Star Fox, mas várias vantagens. Você "pilota" um robô da tipo Transformers, aqueles que vão mudando poro tanque ou oviãa conforme a necessidade. E pode, literalmente, se movimentar para qualquer lado. É possível oindo ver seu robô de várias pontos de visto - por trás, pelos lados e de frente. Um arrasa. Claro, a mopo é fundamental; ele te localizo na fase e indico se inimigos estão se apraximanda por trós au pelas lodos.

A estária é manjado: você é Dante, um tenente das farças de elite de Deaberan. Os bárbaros de Aki-Da emergiram de um Vortex - uma espécie de redemoinho espacial, que leva o outra dimensão -, invodiram as sistemas de segurança e conseguiram se opoderor de uma ormo secreta, o AI-Care. Você deve recuperá-lo.

VORTEX

Transformer

Land Burner
Segure L e pressione B



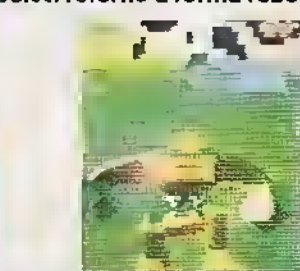
Land Burner c/ Hard Shell
Segure L e pressione A



Sonic Jet
Segure L e pressione X



Walker
Select retorno à forma robô



Comandos

Movimentas

Baixo Diminui velocidade
ou anda para trós
X Salto

Armas

Y Dispara arma esquerda
A Dispara arma direita
Segure R e pressione Y para
mudar a arma esquerda

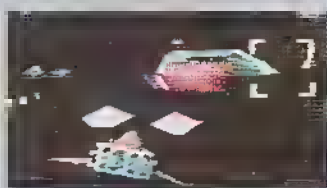
Pontos de vista

B: Mostra o cenário
atrás do robô
Segure L e pressione esquerda
para mostrar vista esquerda
Segure L e pressione direita
para mostrar vista direita

Conheça as fases

1 - The Vortex

A meta é entrar no Vortex e
chegar em Aki-Do. Para
detonar o Boss, use o canhão



3 - Voltair - The Sky World

Aqui você usa o Land
Burner para saltar
entre as plataformas



2 - Cryston - Ice Planet

Você entrou
numa
gelada. Na
fortaleza
Aki-Do, o
ponto de
vista passa a
ser de dentro
do robô



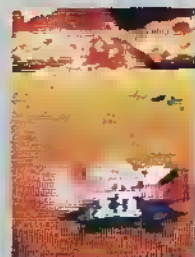
4 - Thermis - The D

Um dos basses
que você enfren-
ta em Vortex.
Use as bombas



5 - Magmemo - The Lava Plan

No planeta
de fogo, use o
Hard Shell



6 - Trantor

Abuse da versatili-
dade do Sonic Jet
para detonar
inimigos e seguir
o caminho na
plataforma

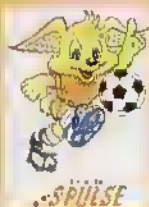
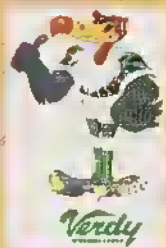


Treino

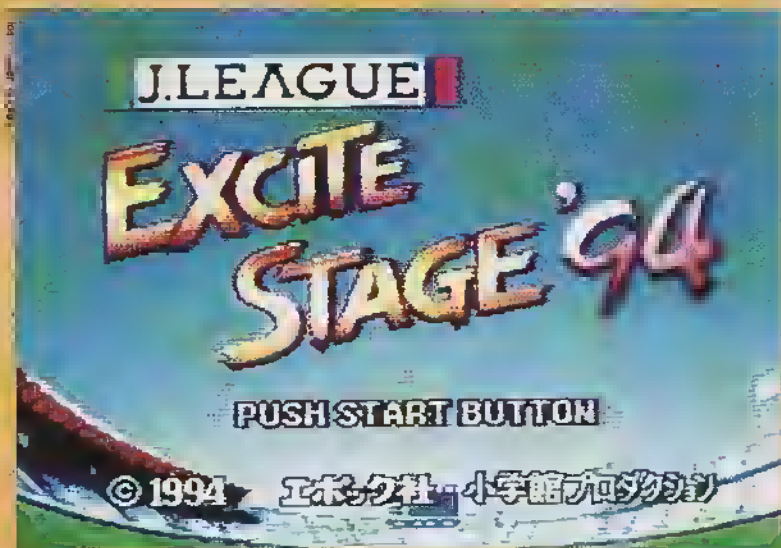
Você é colocada par
um simulador em uma arena
de batalha para testar armas e
se familiarizar com a game.
O Objetivo é detonar 30
naves alienígenas em
600 segundos

SUPER NIN

Os principais times da liga japonesa reunidos em um game emocionante



Com o sucesso do J.League vários softwares já compraram seus direitos e os lançamentos não param! Depois dos Prime Goal 1 e 2 da Namco é a vez do Excite Stages '94. O game está ótimo, muito parecido com a SideKicks, visto de lado e com bom som. Com belas gráficas a perspectiva perfeita do campo é obtida através da efeito MODE 7. As cores estão bem realistas com duas texturas para o campo. Quanto ao som está razoável, só que a música na meia do jogo atrapalha. O ideal seria só o barulho da torcida, que é bem legal, típico do Japão com muita gritaria e barulho de buzinas. Outra fator positivo é a possibilidade de jogar com 4 pessoas simultâneas. Opções de jogadas não faltam: chutes de fora da área, lances individuais e pelos laterais, e várias outras todas com grandes chances de acabar em gol. Como toda bom cortucho de futebol neste também não poderia faltar a Replay. Só que aqui ele é automática nas faltas e nas gols. Podemos até dizer que o game está tão divertida quanto o FIFA Soccer, perdendo por pouco na realismo e emoção das jogadas. Mas nem tudo são elogios: os câmeras lentos durante a jogada mostram a falta de experiência dos programadores e o jogo incomodando. Sua versão nos EUA será lançado pela Capcom, com seleções em vez dos times da J. League. O título será "Soccer ShootOut".



J. LEAGUE EXCITE STAGE '94

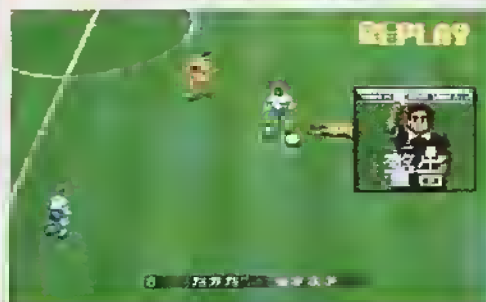
TIPO: Esporte
FABRICANTE: Epoch
MEMÓRIA: 12 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 4



Comandos

Botão A: posse longo
Botão B: posse curta e corrinha
Botão Y: passe e empurrão
Botão X: chute longo para frente
Chute com efeito: direcional para o lado desejado

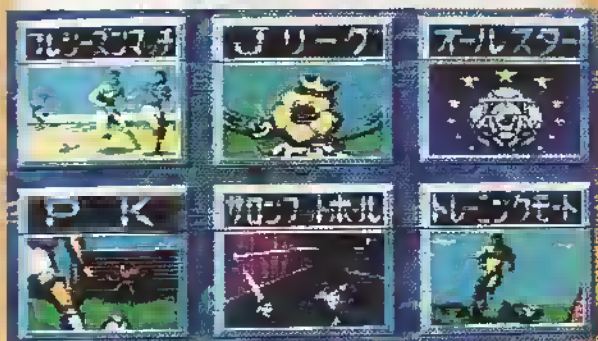
Juiz ladrão, trombadinha e peão!



Em todas as faltas a juiz aparece e analisa o lance através do Replay. Se a falta for muito grave, é novos, cartão vermelha!

T E N D O

Mode Select



É a famosa tela de opções onde você poderá escolher se participa do J.League, ou de treinos, ou de pênaltis, amistosos, etc... Conheça cada uma delas:

Exhibition - partidas amistosas contra o computador e disputas entre jogadores, até 4 pessoas!

J. League - aqui você participa do campeonato japonês. São duas etapas bem compridas, não esqueça de grovar o game na bateria.

All-Stars - são as disputas com os melhores jogadores da J.League, divididos em dois times: EAST e WEST.

P. K. - treino de pênaltis, cinco chutes e defesas.

Salaan Football - é o famoso futebol de salão, sem laterais ou escanteios. Aqui jogam apenas nove em cada time e o campo é um pouco menor.

Training Made - você poderá treinar o controle da bola, chutes livres, escanteios e o mais importante: bolas com efeito!



Gol certo!

Os chutes de fora da área são ótimas opções contra times de boa defesa. As melhores posições para chutar são os pontos do grande arco. Procure o canto inferior, é mais fácil. As bolas vão geralmente para o ângulo do gol, de defesa praticamente impossível para o goleiro. Dentro da área as chances aumentam! Você pode detonar um chute afim de aproveitar o rebote. Na boca da pequena área tente deslocar o goleiro e dê chutes rasteiros perto dos traves. Os cruzamentos e os escanteios também são ótimos caminhos para o gol: não deixe de explorá-los!

AS MELHORES JOGADAS

No abertura, cenas animadas!



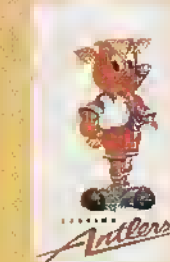
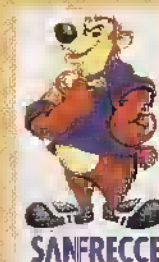
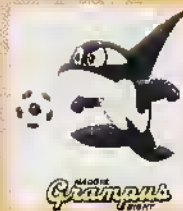
Treino de pênaltis, lances perfeitos!



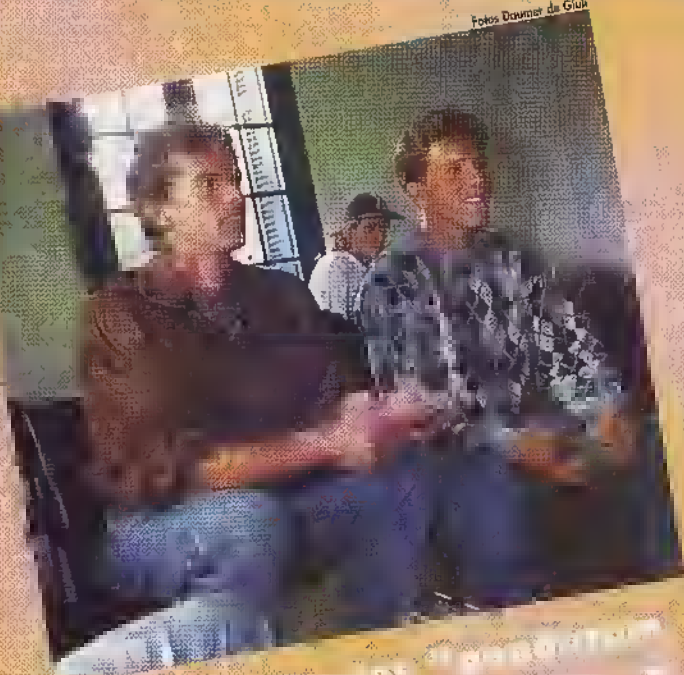
Habilidade no direcional e coordenação



Indoor Soccer: sem câmera lenta!



Fotos Daumier da Glória



Os dois craques jogam J-League
a chutando a bola com a
mão no controle
sacando no que acontece

Juninho e Palhinha DETONA EXCITE STAGE '94

Só de 92 por aí o São Paulo conquistou 13 títulos entre campeonatos regionais, nacionais e internacionais. Inclusive duas Libertadores da América e duas Copas Toyota - uma espécie de Copa do Mundo interclubes.

Exatamente por isso, **VideoGame** também convocou os dois craques para uma partidinha de J-League Excite Stage '94. O cartê é bem legal e nada melhor do que espetá-lo no console e dar os controles nas mãos dos profissionais da área, certo?

O melhor de tudo é que os dois já jogam videogames há algum tempo. Juninho adora Street Fighter: "não costumo jogar cartuchos de esporte", adiantou. Palhinha joga mais em fliperamas: "faz tempo que estou sem console, mas adoro esses joguinhos", conta o atacante.

Começa o arranco-toco!! Para esquentar a mão a primeira partida foi disputada entre Juninho e Palhinha. Edu, nosso piloto, ficou de técnico explicando os comandos. Tsc, tsc... não adiantou e a dupla não saiu do 0 X 0. Mas Palhinha foi logo observando: "por enquanto estamos mal, mas isso aqui vai ser legal na concentração. Leva lá pro quarto do CT (Centro de Treinamento do São Paulo F.C., na Barro Funda, em São Paulo, SP) e depois a gente volta aqui para vocês verem".

Chega de treino! Vamos para o mano-ó-mono: Edu con-

tra os jogadores do São Paulo. Galera, foi goleada. O japonês meteu um 3 X 0 humilhante... Também pudera, teve de tudo. Juninho dava bicicleta (II) contra o patrimônio, Palhinha parava e dizia "como ele fez isso?" a cada toque de calcanhar de Edu e, para piorar, eles perceberam que o game tem uns deslizes. "Nosso time está lento", repararam quase em conjunto. Essa 'lêrdezo' - árá, sê acha que eu sô de Nova Iórqui? - deve-se ao mal aproveitamento dos 12 Megabits pelos programadores do game. Dá a impressão que algumas jogadas são em câmera lenta.

Mas isso não é desculpa! O game é igual para todos!! Palhinha, mineiro dos bons, saiu-se bem com duas observações. "Não estamos jogando bem porque o jogo é no campo adversário. É o japonês joga bem porque entende o que está escrito na tela e nós não!" É mole?? O Edu não fola uma palavra de japonês!!

Encerramos nossa Copinha com mais uma partida entre eles: Um empate em 1 X 1 mostrou que são muito amigos.

E que tal a experiência? Juninho é objetivo: "O game é muito bonito e emocionante!", avalia. Para Palhinha, o game "é bem parecido com a prática. Bala nós já sabemos jogar, mas o joguinho nos deu um couro danado. Vamos treinar para dar o troco!"

Craques da novíssima geração que inclui também o centran-avante Rinaldo, o goleiro Dida - ambos do Cruzeiro de Belo Horizonte/MG - e o atacante Djalminho, do Guarani de Campinas/SP, Juninho e Palhinha - do São Paulo - têm lugar garantido em qualquer time ou seleção do Mundo. O futebol refinado é moleque de ambos lembra antigos ídolos daquele futebol que foi tri-campeão no México em 70. Juninho fez, no Campeonato Paulista deste ano, um golão em que driblou toda uma defesa, partindo do meio-de-campo e indo direto ao gol com a bola dominada. Palhinha mostrou classe e categoria contra o Flamengo, em pleno Maracanã, encobrendo com um leve toque o goleiro Gilmar, em jogo válido pela Libertadores da América do ano passado. Com jogadores desse nível o São Paulo Futebol Clube só poderia ser um dos times brasileiros mais respeitados no cenário mundial.

T E N D O

C O N H E Ç A O S F E R A S

Palhinha

Jorge Ferreira da Silva, 26 anos (14/12/67), casado, dois filhos - André e Ana Cláudia -, nasceu em Corangolo, MG. Começou num time de boi-ro chomado Sonta Terezo. Como profissional, jogou de 86 até 92 no América de Belo Horizonte. Doi foi poro o São Paulo. O apelido de "Palhinha" é em homenagem ao Polhinho que jogou nos anos 70 pelo Cruzeiro e pelo Corinthians, com grande sucesso. Palhinha - o do São Paulo - foi artilheiro da Libertadores da América de 92.



Juninho

Osvoldo Girollo Júnior, 21 anos (22/02/73), solteiro, nasceu em São Paulo, SP. Começou no futebol no Juventus, passou pelo Corinthians, Ituano e desde o ano passado está no São Paulo. Coiu nas graças do técnico Telê Santano e, embora jovem, tem decido importantes partidas pelo seu time quando entro no segundo tempo. É muito ôgil, veloz e excelente driblador. Esso velocidade compensa a baixa estoturo. De quebro, chuta com os dois pés - um de cada vez, claro...



ADESIVOS



94

Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas

1 URV



ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
011 941.4499

VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313-000
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

Empresa oficial **WorldCup USA94™** para etiquetas adesivas

FUTEBOL É UMA CAIXA



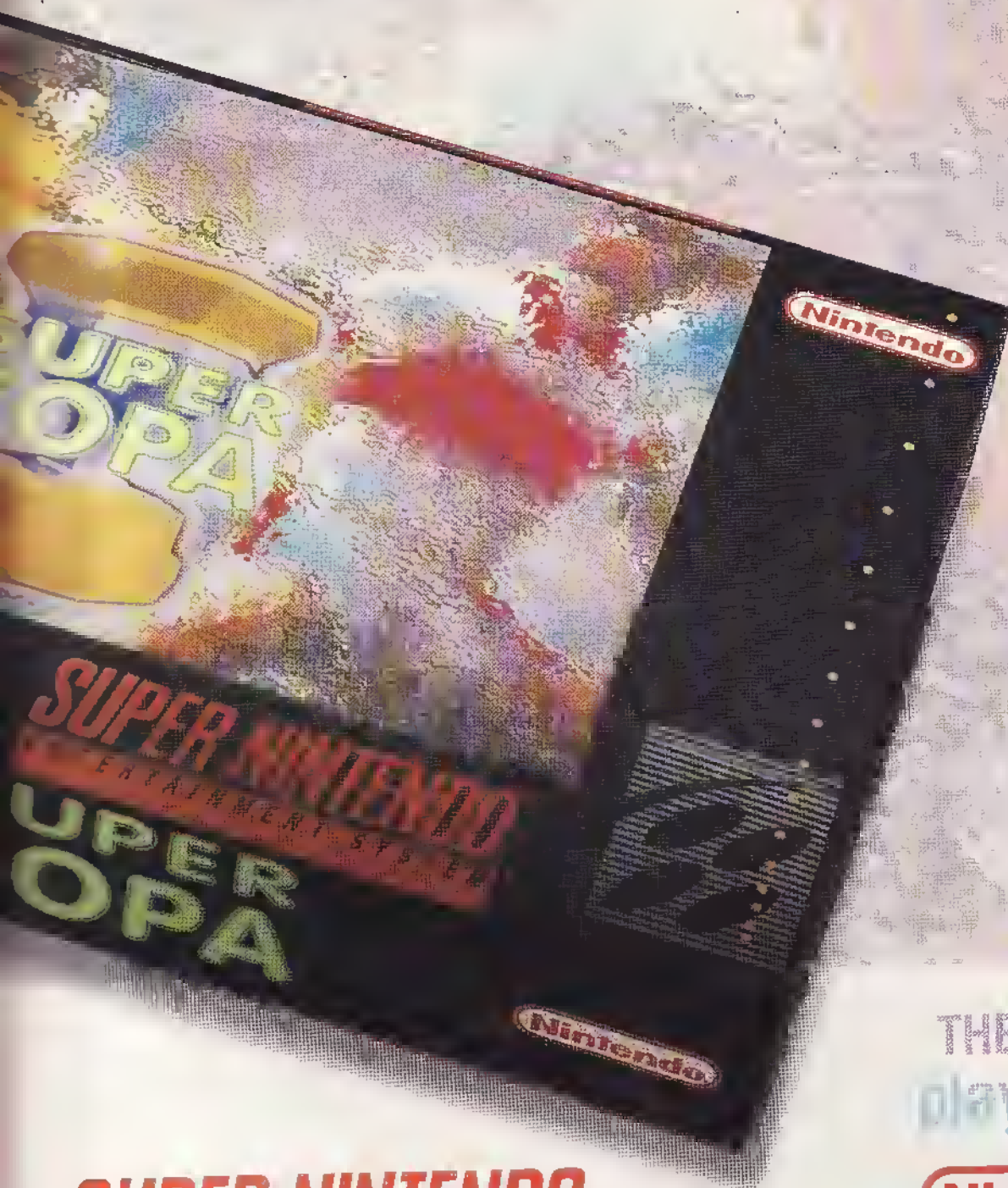
Se você acha que cada jogo é uma história diferente, vai ficar surpreso com Super Copa, o primeiro game em português lançado no Brasil para 16 bits. Com ele, você entra em campo para disputar a taça com todas as seleções classificadas para a Copa do Mundo dos EUA.

E Super Copo não veio para somar. Veio para ser o artilheiro dos games de futebol: tem as melhores gráficas do gênero, abertura com samba e uma incrível perspectiva onde a bola fica sempre alinhada com o gol.

O jogo ainda tem opção para disputar a Copa das Américas, com todas aquelas coisas do futebol: cabeçada, bicicletas, lançamentos e a pressão infernal da torcida.

Super Copa. É disso que o povo gosta.

INHA DE SURPRESAS.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

The Best
play Here

Nintendo®
PLAYTRONIC

SUPER NIN

Muscle Bamber au Saturday Night Slam Masters (a titula americana) ganhou sua versão para videogame. A maior associação de luta livre da munda, a CWA (Capcam Wrestling Association), organiza mais um grande tarneia mundial, conhecida cama "CWA Crush Carnival", e que reúne dez das mais famasas e via-lentas lutadares. Os gráficos são bons, e a destaque fica pela quantidade de mavimentas. O sam está átima, vai para a estila Heavy Metal, bem agressiva e ideal para a cart. Sã a música da finalzinha nãa é Heavy, é um funk e também excelente! O game é super divertida! A apçãa para se jogar cam quatro lutadares aa mesma tempa refarça a jogabilidade. Os galpes são fáceis de executar e seus camandas são bastantes conhecidas. Alguns são acianadas cam um "Yoga Flame" (tràs, baixa, frente + Attack) outros cam a "Pilãa Giratária" (360 + Attack), e as mais simples são cama a "Chaquinha da Blanka" (Attack rapidamente). Veja as lances!

Detone nos agarrões!

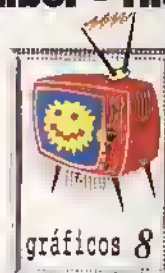


Pora ogorrrar o adversário, basto chegar perto dele e ocionor o botão Attack. Isso irá porolisólo. Agora seleccione o tipo do movimento com o direcional e no sequência, o botão Attack. Poro os lados você mondo o opo-nente correr. Poro cima ou pora boixo, são os tipos de pilões.



Muscle Bomber - The Body Explosion

TIPO: Luta livre
FABRICANTE: Capcam
MEMÓRIA: 24 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 4



Comandos

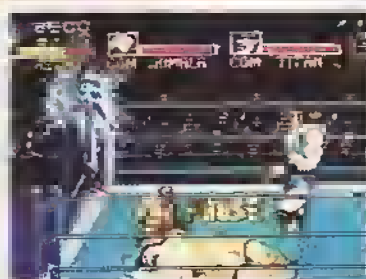
Attack: detono chutes e socos, eles mudom automaticamente conforme o distância do seu odversório.

Jump: é o botão de pulo.

Fall: este botão serve poro finalizor o luta. Quando seu odversário estiver no chão, basta opertar o botão perto dele. Segurondo o lutador por 3 segundos, vocêvence o luta.

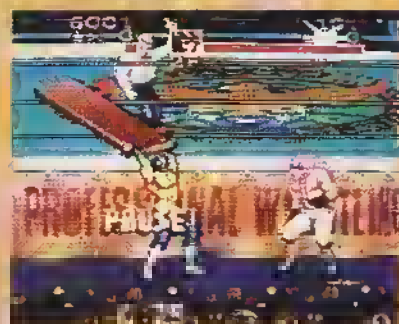
Anjos

Fique num dos contos e dê 2 toquinhos com o direcional no diogonal dos pilores. Logo o coro subira nos cordos. Agora comemore e detone "onjos" animois!

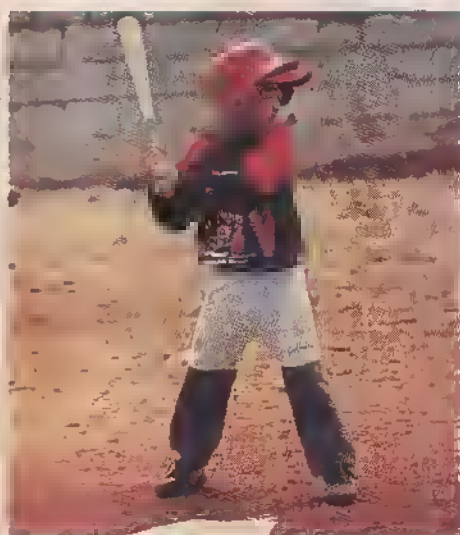


Pancadaria até fara da ringue!
Saca sã!!

Entrada das lutadares: festa e deliria geral da tarcida!



Teens, games e beisebol: um trio com tudo a ver!!



R o g é r i o L o u r e n ç o

Ê atenção! O rebatedor acertou e ela foi lonnnn-ge! É um hamerun! Maravilhaso!!! Dá-lhe Brasil, sil, sil, sil!!! Mais um Campeonato Mundial.

Calma, galera! Não tem nada com futebol ou Copa do Mundo, não! Essa locução aí, embora fictícia, passivelmente deve ter parecido com uma locução de uma partida de basebol em 1993. Para quem não sabe, neste ano o Brasil foi campeão mundial desse esporte na categoria júnior. Que coisinha...

Foi, é, basebol, aquele esporte das fitmes, desenhos animados, revistas importadas e de cortuchos de videogame. O basebol existia aqui também, no Brasil! Mas não folar nas lojas de esporte das shopping, abarrotadas de tacos, luvas, bolas, camisas de times americanos e outras tralhas (muito) consumidas pelas teens, a coisa por aqui começou no início do século, para alimentar o lazer de americanos que viviam aqui. Os próprios técnicos da antiga Light

(atual Eletropaula) passavam um grêmio esportivo em que o basebol era tratada como um dos esportes mais populares entre as funcionárias e, por isso mesma, um das mais praticados. Mas tudo isso não cruzou a barreira do amadorismo. Na mesma época, imigrantes japoneses começaram a se infiltrar pelas veredas do basebol e finalmente fez-se uma pequena estruturação do esporte no país.

Reimei Yashiaka, Presidente da Federação Paulista de Beisebol e Softbal, que é um beisebol praticado com luvas e bolas maiores, conta: "no início tínhamos mais nisseis (descendentes de japoneses) do que descendentes de outros povos ou mesmo brasileiros. Os japoneses que aqui chegavam e tentavam a tal estruturação não conheciam muito bem a língua da nova pátria. Claro, e por isso mesmo mantiveram-se isolados, enquanto que propagadores do esporte. Hoje a coisa é bem diferente". Isso começava a mudar no momento em que um jovem brasileiro, descendente na 5ª geração de alemães, foi contratado por uma equipe norte-americana. Os Estados Unidos têm grande tradição nesse esporte, e contrataram um brasileiro!



Dia de jogo: a galera desliga ...

Entenda um pouco de Baseball

Rebatedar:

é a hamem da otaque.
Errou três rebatidas
está fora (strike).

Arremessadar:

lança as bolas para o rebatedor.
Se errar quatro vezes,
ocorre um ball.

Corredores:

sua função é chegar na última base
depois de percorrer todas as outras
e assim fazer o ponto. Originam-se
a partir dos rebatedores, assim que
estes conseguem devolver uma
bola com sucesso.

Defesa:

posicionam-se nas bases para
guardá-las e no campo em geral
para interceptar bolas rebatidas.
Se pegarem a bola na ar enquanto
os atacantes estiverem trocando
de base, todos estão fora.

Catcher:

recebe as bolas do
arremessador se o
rebatedar errar.



...o console e vai à luta!

"O crescimento da popularidade do beisebol se dá também em outros portes do mundo", completa Yoshioka. "Vejam, por exemplo, o caso de Cubo, onde o beisebol é o esporte oficial: levoram o ouro nas Olimpíadas de Seul. Nós aqui no Brasil temos dois títulos mundiais, na categoria Infantil (13 e 14 anos) em 91 e na Júnior (15 e 16 anos) em 93. Além do Japão e dos Estados Unidos, outros países dedicam-se em fazer do beisebol um esporte popular. Mas meu sonho é torná-lo um esporte querido e popular por aqui. Por que não? Já vencemos campeonatos mundiais, temos técnicos cubanos trabalhando com os nossos jogadores, estamos com alguns bons campos. Tudo para que o beisebol só cresça", analisa Yoshioka.

Agora você nos pergunta: E o que isso tudo tem a ver com videogame? Bem, já repararam na quantidade de títulos de carts desse esporte que existem nas lacodaras? Para criar um paralelo entre o esporte e a videogame, convidamos Reime Yoshioka - ele mesmo, o Presidente! - para uma partidinha na tela. "Olha...

O videogame é uma ótima saída para que a criança comece a ter noção das regras e aprenda a gostar da beisebol", comemorou.

Segunda ele, a videogame prende a atenção do garoto e acaba instruindo-a sutilmente. "Em pouca tempa este garoto já estará preporada para pegar a taca ou calçar a luva. Poderia muita bem ser utilizado nas concentrações, antes de partidas decisivas, coma um elemento de apoio para aliviar a tensão."

E o galera que joga beisebol? Joga videogame? Para saber a resposta, fomos falar com os Gigantes, equipe de São Paula, onde atua Márcio Gushiki Murishita, do equipe Mirim. Para ele, tudo começou com o esporte. "Eu comecei jogando aqui, no campo, depois fui para o telinho. É igual... As re-

os times brasileiros. Só tem time japonês e americano... Às vezes tento usar táticas do videogame aqui e, de vez em quando, dá certo". Difícil mesmo vai ser alguém lançar um cartucha com times brasileiros. Afinal, se na futebol só dá time gringo...

Bom, se você gostou e se interessa par este esporte, um dica é procurar (se existir) a Federação do seu estado. Outro dica são escolas que incentivam o prática do beisebol entre os alunos, como o American School, no Morumbi, em São Paulo, SP, ou oindo escolas específicas como a Escolinha de Beisebol do Bom Retiro, a Acedmio de Beisebol do Aeroporto ou ainda o Grupo de Beisebol no CPUSP/Cidade Universitária do USP, todos em São Paulo, SP. Ou oindo opelar para a Federação Paulista de Beisebol e Softbol. O telefone é (011) 279-4426.

gras, a armação das jogadas". Newton Eiji Kitamura, outra fera das Gigantes, revela: "O videogame me ajudou bastante no entendimento da baseball, principalmente o 'Super Stadium', do Super NES".

Emerson Hiroshi Yui concorda: "Gasta dos cartuchas de esporte. Claro, também dos de beisebol. Bom seria eles tivessem também

Reime Yoshioka testa a Roger Clemens MVP Baseball, para Super NES



Rolo Venda Compra

ALAGOAS

V Land of Illusion - Sonic 2, Tom & Jerry e Kenseiden para Master System. Ou troco por outros do meu interesse. Eduardo, fone (082) 320-2369, Maceió.

AMAZONAS

V Cartuchos Mega Drive - Sonic 1 e 2, Golden Axe 1 e 2, Shinobi, Street Fighter 2 entre outros. Só para pessoas de Manaus. Thiago, fone (092) 238-1111, Manaus.

BAHIA

R Dynavision 3 - com 9 jogos e mais 15 revistas de games, por Mega Drive ou Super NES, pago a diferença. Alexandre, fone (071) 825-1175, Dias D'Ávila.

R Revistas de Games - 7 edições em bom estado, por cartucho da Mega Drive. Harley, fone (073) 248-2164, Itapê.

R Master System - com 2 controles, pistola, 3 jogos na memória e 5 cartuchos, por Super NES com pelo menos 2 controles e cartucho. Evandro, fone (032) 2179, Mairi.

R Super NES - com 2 controles e cartucho Mario World, por Sega CD com 2 controles e cartucho. Tiago, fone (021) 231-2597, Paulo Afonso.

V Dynavision 3 - com controle TPC, pistola e cartucho. Marcelo, fone (071) 231-4131, Salvador.

R Cartuchos Mega Drive - Bare Knuckle, World of Illusion, Super G.P. e Runmarq, por qualquer outro do meu interesse. Luiz, fone (071) 239-1, Salvador.

V Streets of Rage 2 - Decapattack, Sonic, Caça-Fantasmas e outros, por Mega Drive. Rodolfo, fone (033) 3334, Salvador.

R Populous - Dark Castle, League Baseball, Greendog todos da Mega Drive por outros do meu interesse. Rafael, fone (071) 359-7362, Salvador.

R Turbo Game - com 2 controles e 3 cartuchos e mais corra de controle remoto, por Mega Drive com controle e cartucho. Lucas, fone (071) 297-4116, Salvador.

V Mortal Kombat - por Street Fighter 2 do Super NES. Sara, fone (071) 384-0243, Salvador.

V Sonic 2 - super conservado, para Mega Drive. Thiago, fone (073) 425-1237, Vitória da Conquista.

CEARÁ

R Jogo de Pistola - e cartucho Mario 1, por Street Fighter 2 ou 3, tudo do sistema Nintendo. Danilo, fone (085) 272-5388, Fortaleza.

R Top Game VG 9000 - com 2 controles e 5 cartuchos, por Master System 2 ou 3, com 2 controles e cartuchos. Carlos, fone (085) 272-7420, Fortaleza.

DISTRITO FEDERAL

R Batman - e Final Fight para Nintendo, por Sexta-feira 13 ou A Hora do Pesadelo do mesmo sistema. César, fone (061) 581-5648, Brasília.

R Dynavision 3 - com controle, 5 cartuchos, por Master System ou Mega Drive com cartuchos. Rafaela, fone (061) 234-2559, Brasília.

ESPIRITO SANTO

R Mega Drive - japonês, com controle e 3 cartuchos, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Leandro, fone (027) 542-2203, Castelo.

R Tom & Jerry - para Nintendo, por outro do meu interesse. Thiago Willian Dias, Rua H, Casa 9, Maringá, CEP 29160-000, Serra.

V Master System 3 - com 3 controles, Alex Kidd na memória e 6 cartuchos, tudo por 315 URVs. Alessandro, fone (027) 339-4900, Vila Velha.

R Street Fighter 2 - ou Mario is Missing por Joe & Mac ou Super Mario Kart. Faça negócio apenas com pessoas de Vitória. Halyson, fone (027) 327-8167, Vitória.

MINAS GERAIS

R Sonic 2 - por Sonic 3 do Mega Drive. Antônio, fone (031) 853-1194, Alvinópolis.

V Mega Drive - transcodificado, com controle e 4 cartuchos, tudo em ótimo estado. Vinicius, fone (031) 444-9056, Belo Horizonte.

V Master System 2 - com 2 controles, pistola e 12 cartuchos, tudo novo e na caixa com manual de instruções, por apenas US\$ 150. Bernardo, fone (031) 334-5665, Belo Horizonte.

R Master System - com 2 controles e 8 cartuchos, por Mega Drive com 2 controles. Rodrigo, fone (031) 484-3306, Belo Horizonte.

R Mega Drive - com controle turbo de 6 botões, e Sonic, por Super NES com controle. Thiago, fone (031) 223-8687, Belo Horizonte.

C Mega Drive - com 2 controles, ou Super NES com Street Fighter 2. Tatiane Aparecida dos Reis, Rua Antônio Luciano Pereira, 154, Industrial, CEP 32235-010, Contagem.

R Super NES - por Mega Drive e Master System. Jaime, fone (031) 561-1841, Itabirito.

C Revista VideoGame - compra as edições 1 e 2, pago bem. Alexandre, fone (031) 683-1012, Jaboticatubas.

R Top Gear 2 - por cartuchos para Super NES, como Aladdin, Simpsons ou outros do meu interesse. Fabrício, fone (031) 852-2408, João Monlevade.

R Street Fighter 5 - por Street Fighter 2 do sistema Super NES. Douglas, fone (035) 821-4241, Lavras.

V Super NES - com 2 controles e 5 cartuchos, tudo em ótimo estado, preço imperdível. Ricardo, fone (035) 422-1218, Pousa Alegre.

PARÁ

R Dynavision 3 - com 2 controles, cartucho e revista da Turma da Mônica, por Super NES com controle. Daniel da Silva Pereira, Pass. Joana D'Arc, 41, Pedreira, CEP 66080-300, Belém.

R Street Fighter 3 e Capitão América para Nintendo + Sonic do Mega Drive, por Mortal Kombat de qualquer um dos sistemas mencionados. Carlos, fone (091) 224-8630, Belém.

R Dynavision 3 - com controle, pistola, 3 cartuchos, mais Pense Bem com livro de atividades e Ferramenta, por Mega Drive com 2 controles e 2 cartuchos. Allen, fone (091) 244-3198, Belém.

PARANÁ

R Dynavision 2 - com 2 controles, adaptador, 2 cartuchos, patins de botas e binóculo. Tudo por Game Gear com cartucho. Soraya, fone (041) 362-2892, Curitiba.

V Mega Drive - japonês, com apenas um ano de uso, mais cartuchos. Alexandre, fone (041) 252-7858, Curitiba.

R Phantom System - com 2 controles, adaptador, pistola e 10 cartuchos, por Mega Drive com controle e cartucho. Crisopher, fone (041) 248-4701, Curitiba.

C Super NES Baby - em bom estado. Negociaremos o preço. Moacir, fone (041) 222-9042, Curitiba.

R Mega Drive - japonês na caixa, por Super NES Baby volta dinheiro. Moacir, fone (041) 222-9042, Curitiba.

R Battleloads - por qualquer um de meu interesse. Ligar pela manhã. Thyago, fone (041) 276-5448, Curitiba.

V Mega Drive - com 4 cartuchos e adaptador, por US\$ 150. Igor, fone (041) 242-8471, Curitiba.

V Super NES - impecável com 2 controles, mais Game Genie com 2 cartuchos, por apenas US\$ 260. Sergio, fone (041) 253-5758, Curitiba.

C Super NES - com controle e cartucho, preço a combinar. Adonias Batista Carneira, Av. São Paulo, s/nº, CEP 84350-000, Ortigueira.

R Golden Axe 2 - Tiny Toon e Sonic 2 por Fatal Fury e outros do meu interesse. Alessandro, fone (043) 772-1493, Siqueira Campos.

R Nintendo - com controle e 4 cartuchos incluindo Street Fighter 2, por US\$ 110. Marcos de Lima, Rua São Vicente, 154, Centro, CEP 87430-000, Tapejara.

PERNAMBUCO

R Master System - com óculos 3D e 7 cartuchos, mais Atari com 6 cartuchos, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Clovis, fone (081) 475-1262, Recife.

R Mortal Kombat - e Tartarugas Ninja do sistema Mega Drive. Aparecido, fone (091) 518-3439, Itaituba.

R Phantom System - com pistola, adaptador para cartucho Nintendo e 7 cartuchos, por Master System com controle e 3 cartuchos. Leonardo, fone (081) 429-0771, Olinda.

R Master System - com 2 controles, pistola, Alex Kidd na memória e 2 cartuchos. Felipe José Santiago, Rua Santa Leopoldina, 681, Ilhota de Baixo, CEP 51230-420, Recife.

RIO DE JANEIRO

R Street Turbo Hyper Fight - por 2 cartuchos de meu interesse para Super NES. Marcos Isaac Raulman, Av. Roberto Silveira, 326, Praia de Mauá, CEP 25920-000, Magé.

V Cartuchos Mega Drive - Golden Axe 2, NBA (Lakers X Celtics), Volley Ball, World Cup Soccer e Kid Chameleon, todos em perfeito estado. Fabiano M. da Costa, Av. Ernani do Amaral Peixoto, 370, ap. 1114, Centro, CEP 24011-900, Niterói.

C Game Gear - com fonte de alimentação (ou pilhas) e pelo menos 3 cartuchos. Leandro, fone (021) 709-1637, Niterói.

R Prince of Persia - por Sonic 3 do Mega Drive. Márcio, fone (021) 796-6664, Nova Iguaçu.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS, Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O anúncio é gratuito!

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--|--|---------|---|---|---|--|--|--|--|--------|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|--|
| NOME | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| END | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bairro | | | | | | | | | | | | | | | | CEP | | | | | |
| TEL - DDD | | | | | | | | | | | CIDADE | | | | | | | | | | |
| ESTADO | | | ANÚNCIO | R | V | C | | | | | | | | | | | | | | | |

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade.

Em ANÚNCIO marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

Bicicleta BMX - Superstar, Atari com 40 jogos, e MSX 1.1, por Sega CD ou Super NES. Também vendo, preço a combinar, Nádia, fone (021) 205-6934, Rio de Janeiro.

V Master System - completo, com Alex Kidd na memória e Super NES, com 3 cartuchos (Top Gun, Gun Smoke, Salamander). Tudo em ótima estado. Alexandre, fone (021) 257-5371, Rio de Janeiro.

R Nintendo - com 2 cartuchos, por Master System com 2 cartuchos. Thiago Santos Bagetti Garcia, Rua Silveira Martins, 122, ap. 105, Flamengo, CEP 22221-000, Rio de Janeiro.

R Phantom System - com 2 controles, adaptador J-72 e 13 cartuchos (Rockman 2, 3 e 4, Super Gorf, Tartarugas Ninja 2, entre outros), por 4 cartuchos de Super NES. Leandro, fone (021) 351-2324, Rio de Janeiro.

R Atari 2600 - com 2 controles, fone, cartucho com 16 jogos e bicicleta Monarca aro 20, por Phantom System com controle e 4 cartuchos. Jôlio Gonçalo S. Marques, Al. da Alagoa, lote 6, quadra 49, São Gonçalo, CEP 24752-650, Rio de Janeiro.

V Tartarugas Ninja - Sonic 3 e outros para Mega Drive. Preço a combinar. José, fone (021) 205-5662, Rio de Janeiro.

R Turbo Game - com 2 controles, 2 cartuchos e Master System 3 com controle e 4 cartuchos, por Super NES ou Mega Drive com controle e cartucho. Diogo, fone (021) 778-1792, Rio de Janeiro.

R Master System 2 - com controle, óculos e 5 cartuchos, por Mega Drive com cartucho. Antonio, fone (021) 390-9362, Rio de Janeiro.

V Alien 3 - e Pit Fighter, Gaicars, Hell Fire, para Mega Drive e Super NES completo. Neide, fone (021) 350-4699, Rio de Janeiro.

V Cartuchos Super NES - e Mega Drive, novos e usados. Di Georgeos, fone (021) 437-6239, Rio de Janeiro.

V Master System - com 2 controles, pistola e 3 cartuchos, tudo na caixa com manual. Também troco cartucho Fantasia de Mega Drive, por X-Men, Deadly Moves ou Super Mônaca GP. Wellington, fone (021) 589-7671, Rio de Janeiro.

V Master System Super Compact - completo, por US\$ 105. Bruno, fone (021) 236-6309, Rio de Janeiro.

V Game Boy - com transformador que dispensa pilhas, manual de instruções e cartucho, por US\$ 90. Kelly, fone (021) 552-6623, Rio de Janeiro.

V Pit-Fighter - e Super Mônaca GP, para Mega Drive. Adelino, fone (021) 289-9620, Rio de Janeiro.

V TurboGrafx 16 - com adaptador para CD e 4 cartões magnéticos, por 150 URV. Daniel, fone (021) 580-9124, Rio de Janeiro.

R Pense Bem - com 5 livros de atividades, por Game Gear com pelo menos 2 cartuchos. Rodrigo, fone (021) 295-3640, Rio de Janeiro.

V Top Game - com Rock Man 2, 3 e 4. Ou troco por Master System. Wil-

son Souza Antunes, Rua Alexandre Amaral, lote 8, Quadra N, Santíssima, CEP 23098-120, Rio de Janeiro.

V Street Fighter 2 - serve tanto para Super NES como Super Famicom, por US\$ 50. César, fone (021) 593-4267, Rio de Janeiro.

V Game Boy - com Simpsons Escape from Camp Deadly, por US\$ 70. Jairo, fone (021) 371-3241, Rio de Janeiro.

R Cartuchos Master System - Super Futebol e Double Dragon, por Fantasy Star ou outro do meu interesse. Rubens, fone (021) 396-6400, Rio de Janeiro.

R Master System - com 2 cartuchos, radinho a pilha, skate e revistas VideoGame, por Super NES. Marcos, fone (021) 225-3207, Rio de Janeiro.

R Phantom System - com 2 controles, adaptador e 12 cartuchos, por Star Fox ou Super Mario Kart para Super NES. Leandro, fone (021) 351-2324, Rio de Janeiro.

R 2 Ateris - com 4 controles e 7 cartuchos, 4 controles de Mega Drive, 2 de Dynacom 6 botões, e cartucho, por adaptador para jogos de Master no Mega, com pelo menos 3 cartuchos. Ana Paula, fone (021) 239-9743, Rio de Janeiro.

R Computador Hot-Bit MSX - com 4 cartuchos, cabo áudio e vídeo, por Nintendo com pelo menos 1 controle. Rubens, fone (021) 396-6400, Rio de Janeiro.

V Master System 3 - com controle, cartucho e jogo na memória, por US\$ 70. Allan Abreu Conceição, Rua Acácia, 69, Ipiúba, CEP 24467-110, São Gonçalo.

V Mega Drive - com 4 controles, sendo 2 turbos, por US\$ 135. Grátis 2 cartuchos Alien 3 e Altered Beast. Tullio, fone (0243) 42-3349, Volta Redonda.

R Master System - com 2 controles, Sonic na memória e cartucho, por Mega Drive com controle. Wagner, fone (0243) 42-2882, Volta Redonda.

RIO GRANDE DO SUL

V Cartuchos Super NES - F-Zero, Drakken, Street Fighter 2, por US\$ 50 cada um. André, fone (051) 231-7146, Porto Alegre.

R Bike Ranger - 18 marchas, mais Master System 2, por Super NES com 2 controles e 3 cartuchos. Heglis, fone (055) 222-2957, Duque de Caxias, CEP 97100-440, Santa Maria.

SANTA CATARINA

R Mega Drive - japonês, com 2 controles (sendo 1 turbo TPC 2), por Super NES com controle. Ricardo, fone (0473) 27-2796, Blumenau.

R Walk Machine - em perfeito estado por Sega CD. Edgar, fone (0473) 25-2330, Blumenau.

R Super NES - completo com cartucho, por Mountain Bike original. Ou vendo por US\$ 150. Patrick, fone (0473) 67-0377, Camburiú.

R The Simpsons Barf vs The Space Mutants - por Tournament Fighters de Mega Drive. Felipe, fone (0495) 33-2534, Videira.

SÃO PAULO

R Toca fitas - portátil, com fone por Mini-Game Sonic 1 ou 2 ou Street Fighter. Adriano Biazzi de Souza, Rua Petralina, 2207, Jardim Mulinga, CEP 06463-200, Barueri.

R Phanton System - com controle, pistola e cartucho, por 3 cartuchos de meu interesse. Kleber Kahil, Rua Francisco M. Costa, 71, Cahab I, CEP 18605-220, Botucatu.

V Master System 3 - e Nintendo 72 pinos, preço a combinar. Maurício, fone (0149) 22-3404, Botucatu.

R Mega Drive - por Super NES, volta a diferença. Diogo, fone (0124) 22-6118, Caraguatatuba.

V Hi-Top Game - com 2 controles e 5 cartuchos, por US\$ 80. Rafael, fone (0124) 22-3488, Caraguatatuba.

R Street Fighter 2 - por Final Fight de Mega Drive. Arthur Neves Borges, Rua Dr. Nuno Silva, 393, Vila Vicentina, CEP 11960-000, Eldorado.

V Bit System - com 2 controles e 3 cartuchos, por US\$ 60. Evandro, fone (0132) 53-2157, Guarujá.

V Cartuchos Super Famicom - Batman Returns por US\$ 50, Hakutanaker por US\$ 45. Para Nintendo Robocop por US\$ 10, Soccer por US\$ 7, adaptador por US\$ 7 e controle Pro-3 por US\$ 12. Paulo, fone (011) 208-2526, Guarulhos.

R Atari Dactar - com 8 cartuchos, por 2 cartuchos de Super NES, Mortal Kombat e outro. Alexandre Alves de Araujo, Rua Manoel Silveira Camargo, 48, São Francisco, CEP 13300-000, Itua.

R Master System - com 2 controles (sendo a original e outro PRO-1), 4 cartuchos, 26 revistas de videogame e caixas para colocar cartuchos, por Mega Drive com controle e cartucho. Alexandre, fone (011) 841-4325, Jaraguá.

V Master System - com 2 controles, pistola e cartucho. Juliana, fone (0194) 51-1038, Limeira.

V Turbo Game VG 9000 - com 2 controles TPC 3 e 2 cartuchos por US\$ 70. André, fone (011) 450-4219, Mauá.

V Master System 3 - com 2 controles, jogo na memória e 2 cartuchos, por Super NES pago a diferença. Eduardo de Carvalho Alves, Rua Vice-Presidente Francisco Álvares B. de P., 75, Parque São Vicente, CEP 09371-530, Mauá.

V Master System 2 - com controle, pistola e Alex Kidd na memória. Alexandre, fone (011) 703-0260, Osasco.

R Mountain Bike - 18 marchas, semi-nova, por Super NES, com 4 cartuchos de preferência Street Fighter 2, Turtles 4 e outros. Ou por Mega Drive também com 4 cartuchos, Street Fighter 2, Mortal Kombat. Flávio, fone (011) 709-3800, Osasco.

R Nintendo - 8 Bits, com controle e 2 cartuchos, por Master System com controle. Alessandro de Souza Nascimento, Rua Argentina, 79, Jardim Nova América, CEP 06033-310, Osasco.

R Castlevania 4 - ou Super Mario World e outras do Super NES, por SimiCity ou qualquer um que seja de meu interesse. Tiago, fone (011) 751-6762, São Bernardo do Campo.

R Kick - de Master System, por Final Fantasy do mesmo sistema. William, fone (0194) 26-2334, Piracicaba.

R Kiki Master - por Final Fantasy ou Zelda do Super NES. William, fone (0194) 26-2334, Piracicaba.

R Master System - com pistola e car-lucho, por Mega Drive, Phanton System ou Pro-System. Alex, fone (011) 751-5184, São Bernardo do Campo.

V Cartuchos Mega Drive - Trophy Soccer e Street of Rage. Rodrigo, fone (011) 418-1024, São Bernardo do Campo.

R Cartuchos Master System - óculos 3D e pistola, por Street Fighter Turbo do Super NES. Almir, fone (011) 457-8346, São Bernardo do Campo.

R Mega Drive - com controle TPC e 4 cartuchos (Shinobi, Word of Illusion, Sonic e Street Fighter 2), por Super NES com cartucho. Diego Belizário de O. Souza, Rua Daphinis, 62, Riacho Grande, CEP 09830-070, São Bernardo do Campo.

V Master System - com 2 controles e pistola por 64 URVs, ou Nintendo com 2 controles, pistola pelo mesmo preço. Também troco os 2 por Mega Drive. Renato, fone (0162) 72-0414, São Carlos.

V Super NES - completo por US\$ 200. Frank, fone (011) 285-2355, São Paulo.

R Super NES - com 2 controles (sendo um turbo), por computador PC ou MSX. Paulo Sérgio, fone (011) 919-6939, São Paulo.

R Master System - com 2 controles, pistola e 7 cartuchos, por Game Gear com 5 cartuchos e o aparelho que o transforma em TV. Rodrigo, fone (011) 844-5290, São Paulo.

R Cartuchos Mega Drive - Double Dragon 3 e outro, por Game Boy. Hilalo, fone (011) 834-2876, São Paulo.

C ToeJam & Earl - para Mega Drive, em ótimo estado. Ricardo, fone (011) 262-5908, São Paulo.

V Super NES - com 2 controles, baratinha. Diego, Rua J. Barros Magaldi, 679, J. S. Francisco CEP 05815. Fone (011) 246-0246, São Paulo.

R Atari - com 4 controles, 6 cartuchos, mais Top Game com 2 controles, pistola laser, 56 cartuchos, por Super NES com 2 controles e 2 cartuchos. Márcia E. Bergamini, Rua Edmeia Roland Barreiros, 115, V. Corbeli, CEP 08210-400, Itaquera.

R Cartuchos Super NES - por outros de meu interesse. André, fone (011) 883-7460, São Paulo.

R Mortal Kombat - por Aladdin, para Super NES. William, fone (011) 92-4418, São Paulo.

R Master System - com 2 controles, pistola e 3 cartuchos, por Walk Machine. Fernando, fone (011) 266-3323, São Paulo.

V Game Gear - com 5 cartuchos, ou troco por Mega Drive com controle. Eduardo, fone (011) 242-0409, São Paulo.

R Hi-Top Game Turbo - com adaptador, 3 cartuchos, por Mega Drive com controle e cartucho. Fábio, fone (011) 952-5472, São Paulo.

V CDs - para Sega CD, Sherlock Holmes, Sol Feace e Sega Classics. Alexandre, fone (011) 810-2802, São Paulo.

Cartas

UMA PORRADA DE GAME BOY

Gostaria de saber o preço do Game Boy e o nome de 15 títulos.

Joel Fobionni Fontes Filho
Fortaleza, CE.

Que durezo... 15 títulos?! Well, Joel, anote aí: Double Dragon II; Skote Or Die - Bod 'N Rod; Mego Mon World; Bottletoods; Tiny Toon Adventures - Bob's Big Break; Mego Mon II; Prince Of Persia; Super Mario Land 2; Mego Mon 3; The Jetsons; Bonk's Adventure; The Flintstones; The Simpsons - Bort vs. The Juggernauts; Adventure Island 2; The Empire Strikes Back e Darkwing Duck... Ufo! Não foi por coincidência, mas todos estes títulos você encontra no VideoGame, nas edições 15 até o 28. Ah, o preço do portátil (sugerido pelo Ploytronic) é de US\$ 140,00. Satisfeito?

PROMOÇÃO SUPER MARIO BROS.

Soiu o resultado!!! 410 leitores soírom gonhondo e receberam seus prêmios pelo correio. Agora é só oguordor!! Confiro se seu nome oporece no listo dos 10 gonhondores do fita do filme Super Mario Bros.!

Antônio Costa L. Júnior, de Brasília, DF; Arivaldo de Jesus Silva, de Feiro de Santana, BA; Elaine Martins Cardoso, de Jorei, SP; Fabrício de Lucca Aroujo Vieira, de Visconde do Rio Branco, MG; Fernando Roposo da Câmara Silva, de Recife, PE; Guilherme P. Ortiz, de Porto Alegre, RS; Maria Lúcia Pereira Bello, Itaocara, RJ; Rafoel da Cunha Tolentino, de Canoas, RS; Rodrigo Aurélio Golilêio, de São Paulo, SP e Rodrigo Oliveira Ferreira, de Diodemo, SP.

LANÇAMENTOS, LANÇAMENTOS.... E + LANÇAMENTOS

É verdade que o Capcom vai lançar o game Mego Mon para o SNES, mas reunindo todas suas séries do Nintendo de 8 bits; tal qual o game Super Mario All Stars? E a Playtronic pretende lançar o Nintendo de 8 bits aqui no Brasil? Quando?

Emerson Carvalho do Amaral
Santo André, SP.

Eu gostaria de saber quando será lançado Fatal Fury Special para SNES, quantos megabits terá e qual será o softhouse?

Ramon de Oliveira Duarte
Itaguaí, RJ.

Alguns verdodes e outros nem tonto neste estório, Emerson. O cort The Willy's Wors será lançado no segundo semestre, poro o Mego Drive, com alguns inimigos extroidos de ontigos oventuros do Mego Mon do Nintendinho. Não será, portanto, um cort como o coletôneo Super Mario All Stars, certo? Mos marco o estrêio do robô nos consoles do Sego. Poro o Super Nintendo, o Copcom plo-nejo o lançamento de Mego Mon X2, tombem poro o segundo semestre. A Ploytronic pretende lançar o console de 8 bits por aqui. A previsão inicial é de que será no segundo semestre deste ano. Quanto ao Fatal Fury Special, Romon, ele está sendo lançado ogora no Jopão pelo softhouse Tokoro. Inicialmente previu-se que terio 32 Megobits, mas no final ficou mesmo com 24. Nos EUA e no Brasil não sobemos quando chegaró. É só oguordor...

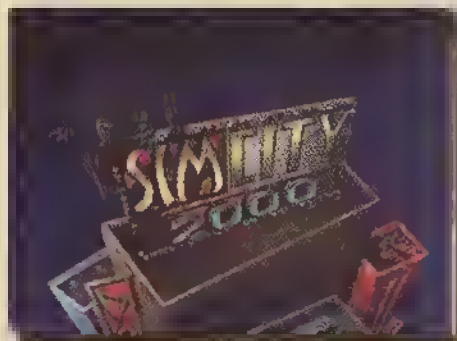
O QUÊ?? TRAVOU??

Se você chegou naquele inimigo infernal, terrível e que parece que não vai morrer nunca; ou se está perdido sem saber como sair do tela poro mudar de fase... não orronque os cabelos!! Peço ojuo do fobricante! Ligue poro estes telefones e orrepie com os inimigos:

Dúvidos de games Mego Drive, Master System, Sego CD e Gome Geor, ligue poro Hot Line Tec Toy, fone (011) 260-3877.

Dúvidos de Nintendo, Super Nintendo e Gome Boy, ligue poro Power Line Ploytronic, fone (011) 522-2177.

Dúvidos em PC-Gomes, ligue poro Brosoft Gomes, fone (011) 725-3711.



SIMCITY 2000

Amigos da VideoGame, parabéns pelas excelentes reportagens de PC games publicadas nas últimas edições, especialmente sobre o adventure Day Of The Tentacle e IndyCar Racing. Estavam ótimas. A propósito, estou jogando SimCity 2.000, mas sempre donço. Vocês não acham que está na hora de fazer uma reportagem com ele?

Antônio Barros
Rio de Janeiro, RJ

Antônio, seus problemas ocoboram. Ou quase. A motêrio com o SimCity 2.000 está aí, é só conferir na seção PC. Lá você encontra muitos dicas de administração do seu cidade, e o melhor moneiro poro decidir o estratégia de crescimento. Folou?



ALLADIN

(Mega Drive)

Pule foses - a qualquer momento pause o game e pressione os botões nesta ordem:

A, B, B, A, A, B, B, A.

Automaticamente você passará para a fase seguinte.

SILPHEED

(Sego CD)

Recorregue o energia - para recarregar a sua energia quando quiser, digite na tela de abertura:

→, ←, A, →, ↑, C, B, ↓, ←, B, A, ↑ e Start.

Tudo no controle 1.

Comece o game normalmente e quando sua energia - shield - estiver acabando, aperte **A** no controle 2 para recuperá-la.



JOE & MAC

(Mega Drive)

Mais vidas e continues - quando estiver com o última vida do último continue, aperte start no controle 2. Assim você terá à disposição todas as vidas e continues do jogador 2.

MEGA MAN X

(Super Nintendo)

Vidas e itens - na última fase, no lugar onde você deve escalar duas estreitas colunas, use o poder R.Shield carregado e fique encostado perto de uns buracos na parede e espere até encher toda a sua energia e itens. Pronto! Agora você pode detonar Sygma.

William Silvo dos Reis
Rio de Janeiro, RJ.

Power password - para ir direto a última fase com 4 Sub-Tanks, mais Power Helmets, Armor, Max Buster e Speed Boots, digite:

8 4 4 7

4 6 6 6

6 1 5 6

Luís Felipe Miguel
Porto Alegre, RS.

YOUNG MERLIN

(Super Nintendo)

Password para o final do game -

Y, B, B, ↓, ↓, ↓, →, R, Y, Y, Y, Y, B, Y, R, ↓, B

Daniel Soares dos Santos
Rio de Janeiro, RJ.

COOL WORLD

(Nintendo)

Códigos para o Game Genie -
Vidas infinitas:

G X U V T K V K;

Bombas infinitas:

S X S T O T V G.

ART OF FIGHTING 2

(Neo Geo)

Power energia -

Com Ryo e Robert: **→, ↓, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, C.**

Com Yuri: **→, ←, →, ↓, ↓, ↓, ↓, A.**

Com John: **→, ←, →, ↓, ↓, ↓, ↓, A.**

R.P.F. Games
Duque de Caxias, RJ.



Game Secret também publica os dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquele dico "do hora" ou ainda um passwords, não perco tempo. Escreva para Siglo Editoro, Revista VIDEOGAME, seção Game Secret, Rua Alice de Castro, nº 60, São Paulo, CEP: 04015-903. Sua dica pode ser publicada.

Galeria dos Feras

| | TIPO | GAME | NOME | ESCORE |
|--------|-----------|---|--|---|
| SNES | Clássicos | Super Mario Kart (3) F-Zero - Mute City I (2) StarFox (N) Axelay (-) | Daniel B. de Oliveira Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe Marcos Brandolt Siqueira | Best Time 1'00"17 Best Lap 0'11"92 Best Time 2'03"01 Best Lap 0'23"14 60.000 (100%) |
| | Hot Games | Final Fighi 2 (2) Addams Family II (10) R-Type III (-) Actraiser 2 (-) Sunset Riders (2) Empire Strikes Back (-) | Gustavo A. Assalim Bruna P. Guerra A. J. E. Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe | 4.854.506 84.494.550 978.070 |
| | Desafios | Last Action Hero (-) Equinox (N) | Fábio Basco Teixeira dos Santos | TERMINADO |
| MEGA | Clássicos | Pit Fighter (7) Thunder Force III (1) Air Buster (1) | Equipe Thunder Game Equipe Droids e Dionísio Cason Equipe Droids | 2.254.680 9.999.990 1.140.260 |
| | Hot Games | Aliens 3 (N) Terminator 2 (6) Sonic The Hedgehog 2 (-) Havoc (-) | Júlia César Thomazoni Jean Pierre Ferrari | 8.618.200 99.998.539 |
| | Desafios | Shadow of the Best (1) | Dionísio Cason | 99.999.990 |
| NES | Clássicos | RC Pro-AM (5) Ninja Gaiden (-) | Luiz Otávio G. M. | 107.887 |
| | Hot Games | TMNT 2 The Arcade Game (2) Tiny Toon Adventures Score (3) Robocop 2 (2) Mega Man 6 (-) | Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe Ronaldo Ferreira M. Dionísio Cason | 266.590 1.252.800 51.546.800 |
| | Desafios | Fire Emblem (-) | | |
| MASTER | Clássicos | The Secret of Shinobi (2) Sonic The Hedgehog (10) R-Type (-) | Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe Murilo Ribeiro do Valle | 63.800 1.764.800 |
| | Hot Games | Asterix (10) Masters of Combat (-) Sonic The Hedgehog 2 (-) | Dionísio Cason | 3.492.600 |
| | Desafios | Alien Syndrome (-) | | |

Putz! O Marcão, de Esteios/RS, debulhou a StarFax!! Parabéns, garota! Outros 3 recordes caíram fara: ficaram um mês com o escare no limite. Tem recorde nova em SNES (alá, turminha da A.J.E!!), mas tem muita escore intacto! Como é que é, galera?

A Galeria está de cara nava... mas com muitas recardes bem antigas. Que tal tirá-las daí? O número entre parênteses indica quantas vezes a escare está na Galeria sem ser batida. O "N" indica recorde nova e traça indica que ninguém mandou recorde destes games. Mande a fada com seu recarde - ou tela do fim da game, para as *Desafios* - para Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paula, SP, NÃO ESQUECENDO de anotar na verso a seu name, a name e a sistema da game e a pontuação obtida. Galeria dos Feras só a VideoGame tem!!!

T E N D O

Shien's Revenge

Este é um jogo do Almonic tão bom que a Vic Tokoi correu para lançá-lo nos Stotes. O jogo tem gráficos muito elaborados e sprites enormes. O estilo é como o Top Hunter do Neo Geo, ou seja, perspectiva em primeira pessoa em que você só vê os braços do personagem. No verdade, tem também a mira dos shurikens que você usa para atirar, mas é só. O jogo dispõe de opções bem legais com cinco tipos de treinamento e quase dez tipos de configuração de controle. De quebra ainda obuso do Mode 7 nos chefes, com bastante zoom. Pena que não dá para jogar em duplo. O uso do mouse é quase indispensável, mas a diversão é a mesma com o controle normal. A história: durante uma guerra civil, Shien e Asko são os dois últimos ninjos do seu clã lutando numa batalha feroz. No fim desta luta em que saíram vitoriosos os ninjos rivais, nosso herói Shien tem que viajar pelo mundo para resgatar sua amada.

Passwords da versão japonesa

2ª fase: YMFULEA KORRIIG

3ª fase: ZXXARY5 RKQURYX

4ª fase: RPK7RPI APE5D7Z

5ª fase: XHF4U55 4NZR1IG

6ª fase: GNY535K 30MQ1IQ

TIPO: Ação/Tiro
FABRICANTE: Vic Tokoi
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: 6
JOGADORES: 1



gráficos 9



jogabilidade 9



som 8

Comandos

Y: shuriken - X: movimento

B: velocidade médio - A: velocidade alta

Defesa: deixe o seu foco no frente do projétil inimigo

Ataque: é só mexer o botão de Shien como se fosse cortá-los ao meio.

Treine bastante antes de jogar sério



Inimigos gigantes nos cenários de orrepiar



Os chefes são o ponto mais difícil da game



Primeira fase: entre as ruínas de um castelo, Shien se depora com um ninjo mutante, Sawtooth, o primeiro chefe. É só defender as ataques e passar a fase.

Segunda fase: depois da primeira fase, Shien vai para um tempo pré-histórico. Dentro de um lago, ele enfrenta peixes meio humanos e até piranhas. O boss, pasmem, é um dragão marinho. Quando ele abrir a boca, o player pode atirar. Se ele vier pro cima, deixe o foco onde seus dentes podem acertar e contra ataques rapidamente.

Terceira fase: agora Shien será transportado para o nosso século e lutará contra nazistas na Segunda Guerra Mundial. Não economize movimentos, pois ninguém está para brincadeiras. O chefe, um fantasma, é fácil, não se preocupe!

Quarta fase: no Mangólio o caos esquentou. Preocupe-se mais em desviar das flechas do que matar as mongóis. O boss, como sempre, é babo.

Quinta fase: posse a faca nas costas e insista bastante, pois a fase é difícil mesmo. Atire bastante nos sub-boss marcados e não economize movimentos.

Sexta fase: se você chegou até aqui, parabéns!! Agora, falta pouco para acabar com o mestre do tempo e salvar Asko!



Abuse das magias na última fase

MEGA DRIVE

A série de luto de maior sucesso ganha mais uma continuação coseiro: Super Street Fighter 2. Mesma com o Super Street Fighter 2 Turba disponível já nas Arcades, a versão para as consolas não perdeu a farça, possibilitando ainda muitas canções... O jogo por o Mega Drive vem com a "pequena" quantidade de 40 megabits de memória!! Seria um exagero? Se a versão Super Turba estivesse embutido no cartucho a resposta seria não. Mas não é o que acontece. Os gráficos estão bons,alhanda de longe até parece a Arcade, com calarida surpreendente e movimentação razoável. O tamanho dos lutadores, como sempre, é um pouco menor que a versão 'clássica' e a tela também é menor. Agora o som é aquela coisa, arght, simplesmente muito feio! As músicas das cenas parecem desconhecidas com vozes roucos e embaçadas. Sugestão: jogue ouvindo outras músicas... Afinal, a game é bom!!! O destaque está na abertura, idêntica ao Fliperama (tampada as ouvidas, é navas!). Outra boa nota fica pela quantidade de opções de fights: Super, Versus Made, Group Battle, Tournament e Challenge. Ainda é possível escolher até quatro estrelas de velocidade, uma boa para quem se acostumou com o Turba.

Foto: Dourado de Gull



Super Street Fighter 2

TIPO: Luta
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 40 Megabits
FASES: 16
JOGADORES: 2



Quem são as novas feras

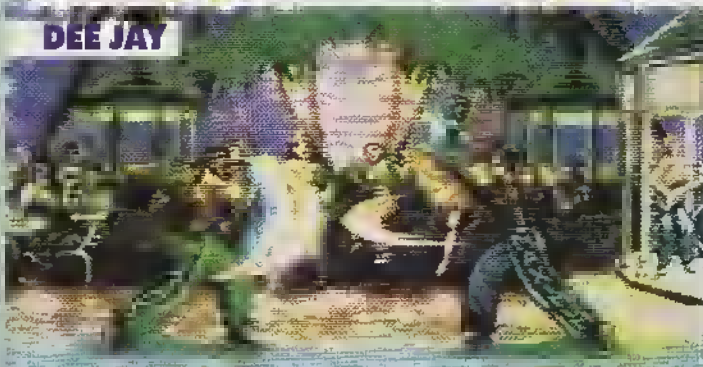
FEI LONG



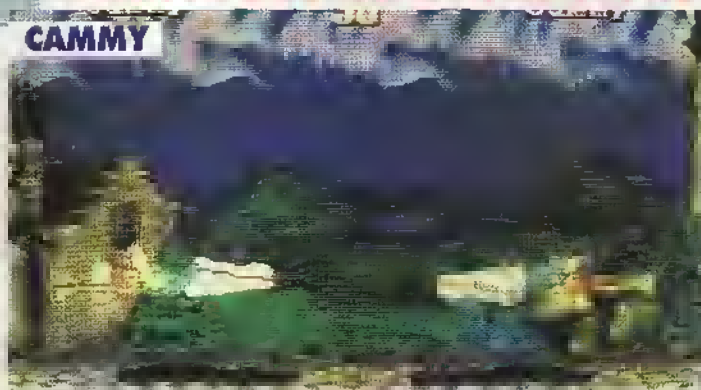
Rekka Ken: sequência de até três socos ↓ → + soco.
Rising Dragon Kick: ← ↓ ← + chute.

Hyper Fist: ↓ ↑ + soco.
Max Out: ← → + soco. Double Dread Kick: ← → + chute.

DEE JAY



CAMMY



Spinning Knuckle: ← ↓ → + soco.
Front Kick: → ↓ → + chute. Cannon Drill: ↓ → + chute.

The Hawk: os três socos simultaneamente durante o pulo.
Thunderstrike: → ↓ → + soco. Storm Hammer: 360° + soco.

THUNDER HAWK



EMEGA DRIVE MEG
EMEGA DRIVE MEG
EMEGA DRIVE MEG

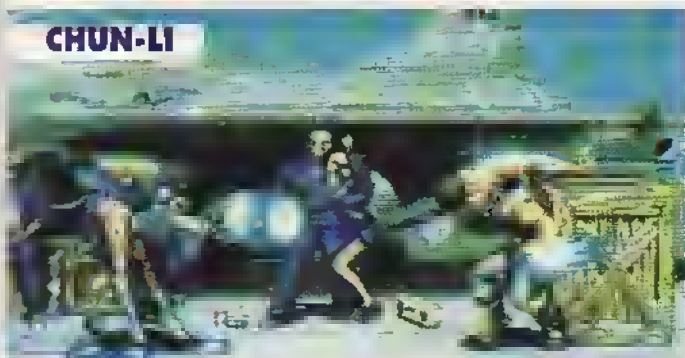
Novos Gelpes, Velhos Personagens

RYU



Red Fire Ball: ← ↓ → + soco.

CHUN-LI



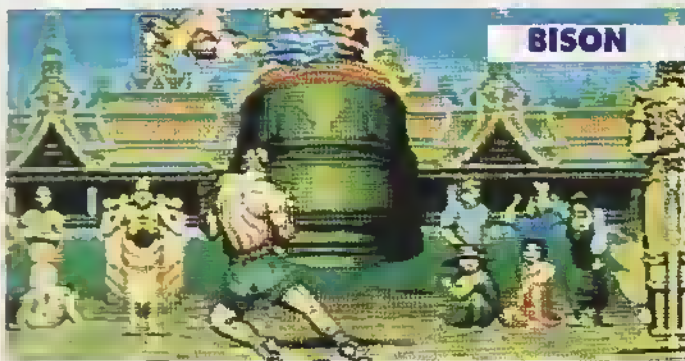
Kioken: ← → + soco.

BALROG



Shoulder Butt: ↓ ↑ + soco.

BISON



Flying Psycho Fish: ↓ ↑ + soco.



Beast Leap: ← → + chute.



Siberian Suplex: 360° + chute (perto).

Siberian Bear Crusher: 360° + chute (longe).

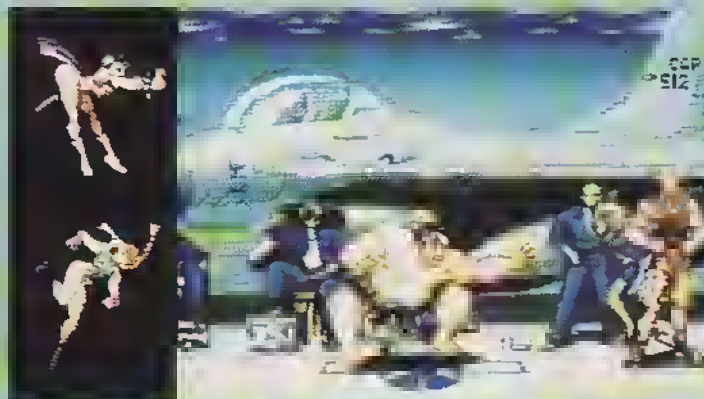
VEGA



Claw Thrust: ↓ ↑ + soco.

Final Especial

Para ver o final especial, você terá que jogar no nível mais difícil escolhendo sempre o mesmo personagem.



LKC NA CABEÇA



Era só a que faltava !

A LKC agora vai estar na sua cabeça a hora que você quiser.

Isto porque só lá você vai encontrar as bonés mais transadas que existem, da NBA, NFL, NHL e COLLEGE.

Então passe rapidinha em uma de nossas lojas e conheça a nova coleção.

LKC, o que já era legal, ficou ainda mais.



E como se isto não bastasse, você ainda vai encontrar chaveiras, blusas, jaquetas, camisetas, flâmulas e tudo mais que só as americanas podem comprar. Mas vá carrenda porque você não vai querer ser o último a ter todas estas novidades !



LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Maleus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP



LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave

LKC SÃO PAULO - MOÓCA

R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC GUARULHOS - SP

R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL

R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC GUARATINGUETÁ - SP

R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929

LKC RIO DE JANEIRO - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0798/2589

LKC FÓZ DO IGUAÇU - PR

R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969

LKC FLORIANÓPOLIS - SC NOVA
R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (0482) 41-0800

LKC POUSO ALEGRE - MG

P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4192

LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 210- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9081

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1.657 - F: (091) 222-4190/1414 FAX

LKC SALVADOR - BA

R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/2541

LKC JOINVILLE - SC

R. Campos Sales, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974 FAX

LKC CAXIAS DO SUL - RS

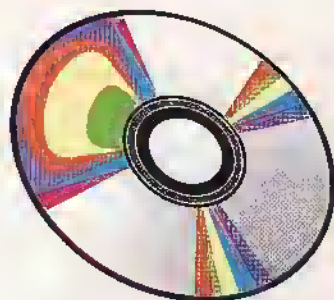
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1791

LKC PETRÓPOLIS - RJ (NOVA)

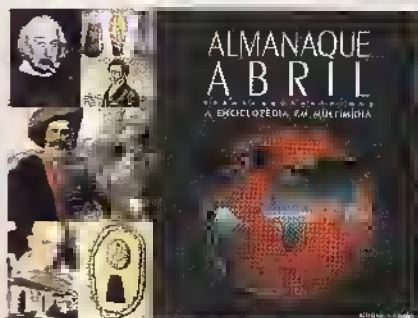
Estrada União e Indústria, 1003

LKC PORTO ALEGRE - RS (NOVA)

Av. Carlos Gomes, 2119 - F: (051) 338-1051



O FUTURO JÁ CHEGOU NA LKC



Agora você encontra na LKC a novidade que está dominando o mundo:

Programas para computadores MULTIMÍDIA.

São jogos, aplicativos, shareware, demos e educacionais para seu PC, todos em CD-ROM.

E se seu computador ainda não é multimídia vá conhecer os mais modernos KITS de CD-ROM.

Venha para o futuro ainda hoje com a LKC !

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO - SP

MEGA DRIVE

O clássico RPG de livro ganha adaptação chocante e completa. Um arraso!!

Fonte: Designer de Gail



Este gome animal que oporeceu primeiro na Super NES, chega agora com intensidade total para o Mega Drive. Para quem não sabe, Shadowrun é um Role Playing Game de livro muito conhecida entre os RPGmaniacos dos Estados e até aqui do Brasil. Em camproção à versão da Super NES, este aqui está bem mais completo, transmitindo a sensação de se estar jogando com mestre e tudo mais. Sendo baseado na segunda edição da livro de regras de Shadowrun, você tem mais armas, mais magias, mais cyberware, mais shadowrunners para controlar e mais inimigos para matar. De quebra as artes absurdas que Nintendo fez na primeira versão desta vez coírom foro. O corte tem certas eventos que acontecem aleatoriamente, fazendo com que uma partida nunca seja igual a outra. Enjoy it mon!!

Um "pega nas sombras" paga as contas

Um shadowrunner vive das falhas deste estranha munda nova. Ele não possui nome nem identidade, apenas habilidade e coragem necessárias para fazer as trabalhos perigosas. Mas agora a assunto é pessoal: você terá que descobrir quem matou seu irmão Michael. Isso vai te levar das ruas de Seattle às cavernas da terra selvagem Salish Sadhe. Você e seu time terão de fazer de tudo, desde "street fights", até invadir sistemas de grandes corporações para descobrir a cama e a par que da morte de seu irmão. E não importa que isso custe toda a mágica e tecnologia que você passa comprar...

Comandos Tecnológicos

Direcional - move seu personagem, escolhe uma opção

Botão A - atira, usa magia (quando selecionado)

Botão B - mira a adversária

Botão C - muda para outro personagem

Start - inventário, sai da tela de opções

Nas sombras

No ano de 2050 é comum dar "upgrades" tecnológicas ao corpo humano. Interface direta com as computadores e membros cibernéticos foram a primeira passo. Logo, uma enorme rede que liga todas as computadores chamada **The Matrix** entrou on-line, juntamente com a habilidade de acessar as coisas via realidade virtual. Depois, quando a magia voltou ao mundo, veio a despertar. Elfos, duendes, orcs e trolls abandonaram seus disfarces humanos, e encantamentos místicos tornaram-se passíveis mais uma vez. Magas e shamans, cada um com seu tipo de magia, começaram a aprender como fazer a plana astral abedecer às suas vontades.

Shadowrun

TIPO: RPG/Action

FABRICANTE: SEGA

MEMÓRIA: 16 Megabits

FASES: Indefinidas

JOGADORES: 1



9

jogabilidade



som 8



gráficos 8

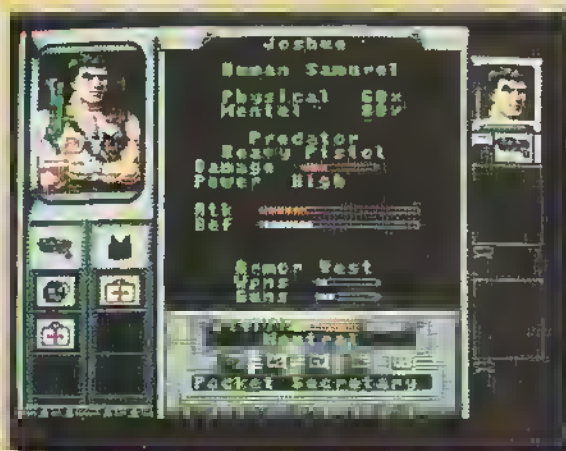
Tela do inventário

Clips: mostra quantos cartuchos de munição você tem, recarrega a arma ou distribui a munição entre os integrantes do time.

Attribute/Skills: aqui você vê as qualidades da personagem que são explicadas na rodopê da tela. Na hotel, use o Korma para subir de nível os que você achar interessante. Você ganha Korma todo vez que mata um certo número de inimigos.

Cyberware: traz a lista das upgrades cibernéticos de um personagem. Cuidado! Se for um mago ou shamon, quanto mais cyberware menos as magias funcionam.

Magia: se a personagem for um shamon ou mago, aparecerá o lista de magias que você aprendeu. Caso contrário, mostrará as defesas físicas e mentais contra a magia da personagem.



Combate no ciberespaço

Direcional - escolha a programa

Botão A - ativa o programa ofensivamente

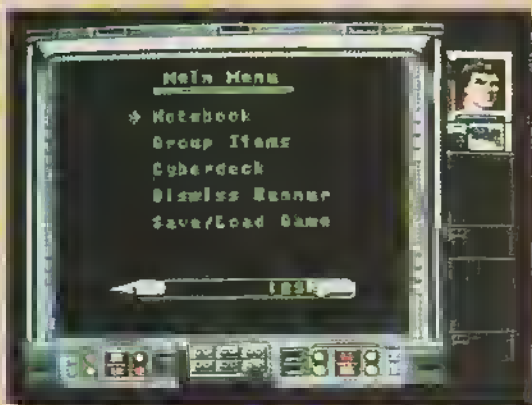
Botão B - ativa a programa neutro

Botão C - ativa o programa defensivamente

Pocket Secretary: é similar a um digital diary com grandes melhorias.

- **Note Book:** os dados para que você progrida no jogo estão aqui, junto com as ordens da seu serviço atual (se tiver) e as listas dos pessoas que você pode controlar ou fazer negócios.

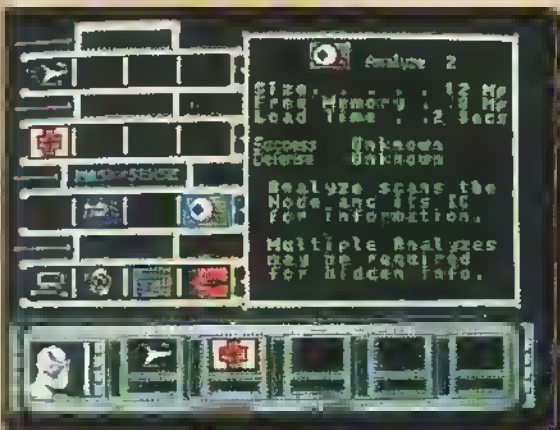
- **Group Items:** mostra itens. Como a vista para entrar no terreno selvagem ou um pacote que você tem que entregar.



- **Cyber Deck:** assim que você achá-lo nas coisas de Michael, é possível examinar seus programas. Você terá que comprar oindo um Datajack para entrar no ciberespaço.

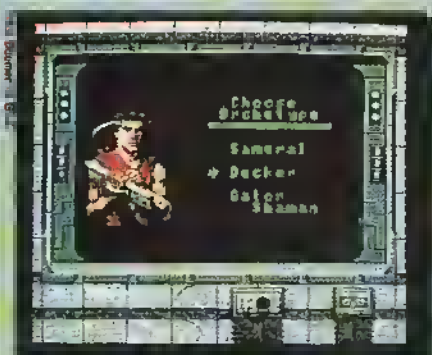
- **Dismiss Runner:** se livro prematuramente de um shadowrunner contratado.

- **Save/Load:** grava ou corrige até duas baterias. Só é possível se far na rua e fora de combate.

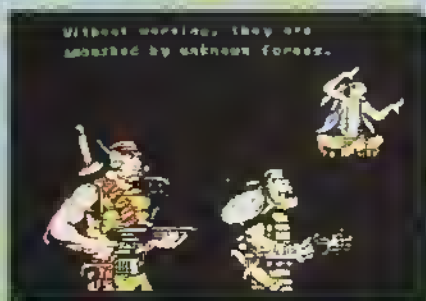


MEGA DRIVE

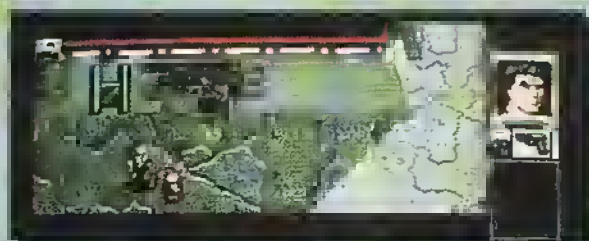
Começando o jogo



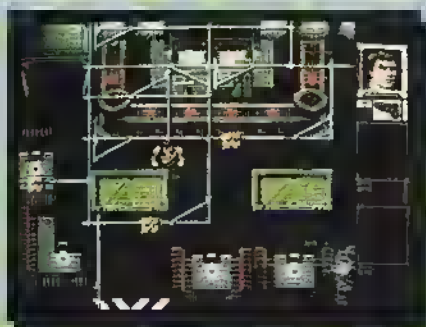
Decker - bom com computadores



Seu irmão é massacrado em Solish Sodhe.



No começo pegue serviços fáceis como escolta de VIPs e entrega de pacotes. Elimine ghouls com ormos mais poderosos.

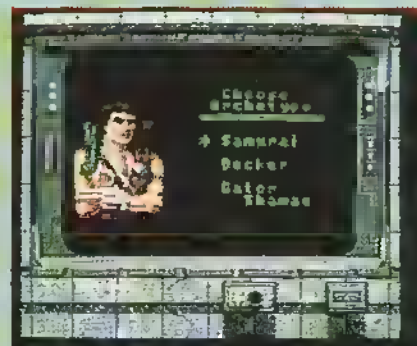


Peno que não dê poro jogar um bilhorzinho entre um serviço e outro.

Depois de assistir a marte de seu irmãa pelo Tri-Vid, Jashuo (vacê) gasta seus últimas nuyens (maeda carrente) paro ir a Seattle. Sua primeira pista está em Redmand Barrens, na Staker's Caffin Matel, pais foi lá que Michael dar-miu pela último vez. Poro canse-guir os 250 nuyens que o gerente da matel pede para liberar os cai-sos de Michael, vacê terá de fazer contato com o "Mr. Jahnsan" local,

Gunderson, que está na Jump Hause. Os "Mr. Jahnsans" são pessaaas que nãoa que-rem se indentificar e con-

tratam shadowrunners para fazer trobalhos sujas. Cam as cai-sos de Michael vacê tem ainda mais pistas e agara tados as óreos de Seattle estarão abertas para vacê explarar. O primeira passa é ver a quê Tabotha Shole, em Dawn Town, tem a dizer.



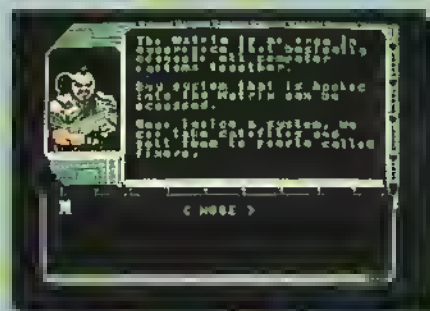
Escolho o orquétipo: Somuroi - bom com ormos ou...



... Shomon de tótem do jecoré - bom no moglo.



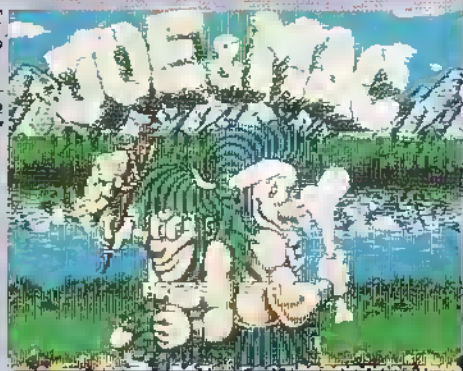
Visão de todos os áreos.



Foço contotos e mais contotos.

LIVE MEGA DRIVE MEG FIVE MEGA DRIVE MEG

Foto: Douner de Gull



Joe & Mac

TIPO: Ação

FABRICANTE: Takara

MEMÓRIA: 8 Megabits

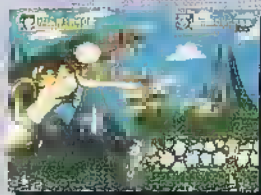
FASES: 10

JOGADORES: 2



estão no som, no movimento que tornou-se mais lento e o mais legal: o chance de escolher dois cominhos diferentes no final de determinados foses. A história é monjoda. Um grupo de pentelhos entrou no aldeio do duplo e raptou todo o mulherado. Os dois, que de bobos não tem nodo, pretendem solvó-los poro gonhor beijinhos como recompensa. Sofodinhos, não? Finalmente o golero fã dos 16 bits poderá curtir um gome que antes ero exclusividade dos adeptos do sistema Nintendo.

Fase 1



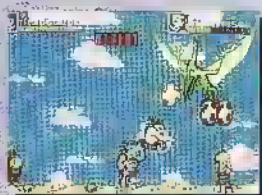
Boss - um enorme dinossauro quer otropolhar seu solvomento. Posicione-se na local do fata e atire rodos com batãa B na infeliz!

Fase 2



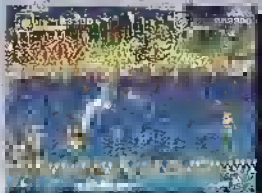
Boss - se vacê é vegetariana não vai gostar deste inimigo. Uma planta carnívoro!! Agoiche-se oo lodo onde ela não te alcançará e dispare tiras fortes seguidamente. Fique esperto com as investidos da faminta.

Fase 3



Agara 2 caminhas diferentes. Escalha a B!
Bass - acerte o pterodáctilo com um pulo seguido de um tira forte. Quando atingido o bicho fica nervoso e dá um vôo rasante. Nessa hora, pulo dupla.

Fase 4



Bass - otire nos galfinhos na local da fata. Infelizmente vacê vai levar umas chopuletadas. Depois nava chance poro escolher o cominho. B de novo!

Fase 5



Boss - espere a bicha espirrar água, pule e acerte um tiro forte na cabeça. Cuidado com as peixinhos que ele salta: pora não ser atingido corro o mais rápido que puder!

Fase 6



Boss - a tatuzõa espinhuda fica ralando o tempo tado de um lado para a outra. Fique esperta! Sempre que ele estiver longe monde bola, ou melhor,osso!!

Fase 7



Boss - um momute é o próximo inimiga que vai te pentelhar. Cuidada com as pedras que ele joga e com as que chave. Fuja e orrepie tiras fortes na cabeça dele.

Fase 8



Bass - uma assodo de dinas?? Que coisinho!! Suba no plotoforno para otiror no cabeça do esqueleto. Cuidada!!! A ossorodo morde!! É mole? Fuja com pulos para não virar osso também...

Fase 9



Bass - a ponta fraca deste "não-é-a-momoe" é o cabeça! Atire ali e tombem nos dininhas que ele lhe manda...

Fase 10



Boss - esse doidão oi é o último - ufa! - Bass. Pule os larvinhas (Argh!) que ele salta pela boca - ô carinho najento - e debulhe tiros nas fuças dele.

Comandos

O controle é configurável. Confira uma das opções:

Botão A

pulo duplo

Botão B

tiro

Botão B opertado

tiro forte

Botão C

pulo

Botão C 2X

pulo duplo



A R C A D E

O maior sucesso dos orcodes agora tem golpes especiais. Aprenda-os

A Copcom não desconsa. Não satisfeito com o performance do Super Street contro o Mortol II (nos Stotes, o golero dos orcodes prefere os segredos e o sangue do Mortol Kombot II à estratégia do Street), o Copcom redefiniu o Super Street, dando mais golpes aos personagens e entrando no embolo do Neo Geo, com golpes Super Turbo ocionados por um segundo borro de energia. Já na apresentação, além das participações dos gotos Chun-Li e Commy, aparece o feiço do Akuma, o inimigo secreto que preciso desesperadamente ir ao cobelereiro. Nesta quinta versão de SF2, os personagens antigos e novos estão oindo mais balanceados, por exemplo: Chun Li e T. Hawk têm um golpe anti-voodoo, Dholsim fez um Yogo Flame por cima, Fei Long tem um chute anti-mogio estilo Commy, sem contar os Super Turbos, que podem virar um luto quase perdido. Confira os detalhes!

O MISTERIOSO AKUMA

Talvez a maior novidade desse Street seja um novo boss, o tal do Akuma. Se você chegar no Bison sem usar continúes (com a mesma ficha), ele aparece, detona o chefe tailandês e é com ele que você luta. Demais, não? Só tem uma coisa: devido ao pouco tempo que tivemos com a máquina, não sabemos se o coro aparece mesmo ou se é só boot. Em todo caso, o dico está aí para quem quiser conferir.

Foto: Danner & Gull



Super Street Fighter II Turbo

TIPO: Arcade

FABRICANTE: Capcom

MEMÓRIA: Indefinidas

FASES: Indefinidas

JOGADORES: 2



gráficos 9



som 9



8 jogabilidade

Se liga!! Super Turbo!

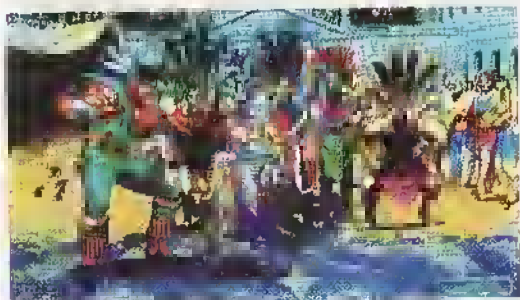
Os golpes Super Turbo adicionam estratégia ao jogo, sendo que, se forem bem usados, podem virar a jogo ou, se mal utilizados, podem deixá-lo numa posição de desvantagem e levar ao contra-ataque do oponente. Alguns deles são fáceis de desviar de longe, como o de Fei Long e o do nosso herói Ryu. Já outros, como o do Sagat, Cammy, Ken e o nosso vilão M. Bison, vão te buscar do outro lado da tela. Mas todos são "killers" quando acertam, principalmente os que agorram, como os do Zangief e do T. Hawk.

Ken está irreconhecível em matéria de chute. São três tipos que fazem dele o personagem com mais golpes especiais.



SUPER: dois shoryukens + botão de soco

Cammy, a inglesinha mais gato do jogo (é a única!), é basicamente a mesma.



SUPER: dois shoryuken + chute.

Fei Lang, o nosso ídolo Bruce Lee, está mais rápida e nervosa como sempre



SUPER: dois Hadoukens + soco

Dee Jay está tão mortal quanto Guile e tem um chute novo parecida com o de Chun Li.



SUPER: carregar para trás, para frente, para trás, para frente + chute

Balrog aprendeu a correr e dar soco embaixo.

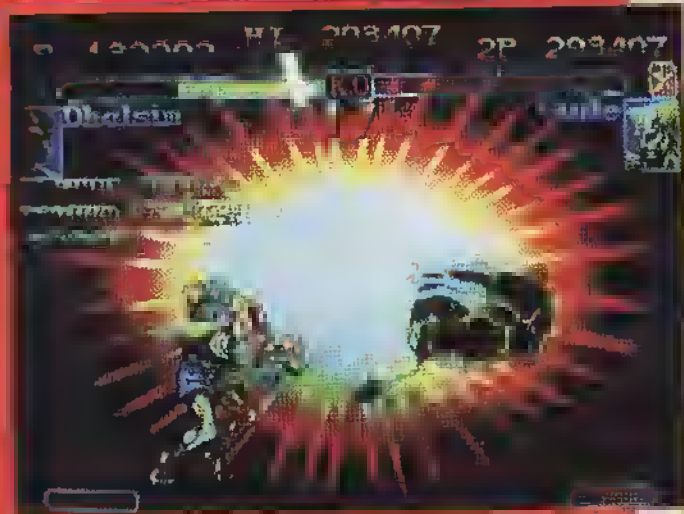


SUPER: carregar para trás, para frente, para trás, para frente + soco

Tama Hawk está rápido até demais pro seu tamanho, mas pouco mudou desde a última versão.



SUPER: dois 360 graus + soco



A R C A D E

Vega continua com umas tendências meio estranhas, mas agora ele tá pegando mais leve.



SUPER: na primeira movimentação, ele agarra na parede e depois é só calçar pra lado e jogar com a saca forte. Para isso carregue diagonal trás baixa, diagonal frente baixa, diagonal trás baixa, diagonal frente cima + chute.



Ryu está no mesmo esquema de magis fortes e desenvolveu um saco de cima para baixo que pega três vezes.



SUPER: dois Hadoukens + batão de saca.



M. Bison não mudou quase nada desde o primeiro Super Street, apenas leves mudanças no Tarpeda Attack, que pega só uma vez.



SUPER: carregar para trás, para frente, para trás, para frente + chute



O triste fim das apelações

É verdade, a mamata acabou. Quem jogava na base da apelação se ferrava, pois a time da Capcom deve ter jogado bastante Nea Gea e uma das influências da Street foi o esquema da Art of Fighting 2 de poder se recuperar das agarrões levando pouca ou nenhuma dano de energia. O que será da Guile agora? A resposta é simples: vai ser só na base da habilidade, com toda munda.

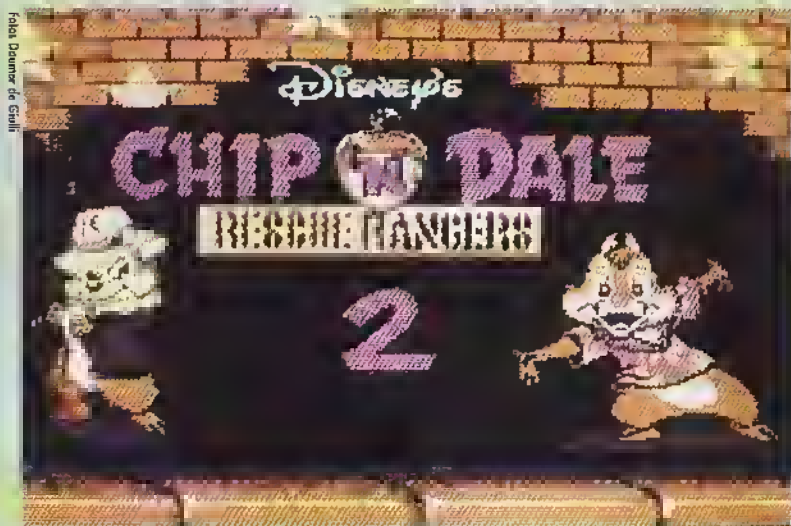
Sagal está mais rápida. Seu Tiger Uppercut ocorre até cinco vezes.



SUPER: dois Sharyukens + saca

Olho os 8 bits aqui outro vez: Tico e Teco, os esquilinhas travesos de Wolt Disney, estão de volta em um novo oventuro para o golera do Nintendinho. Desta vez a turminha dos Rescue Rangers deverá correr otrós de pistos, perseguindo Fotcot, um perigoso vilão que pretende bagunçar o mundo. O game é legal demois, com som muito bom e, jogando com um porceiro - ofinal Tica sem Teco é camo morongos sem chontilly - a diversão é dobrodo. A dificultode é froquinha, o que ocabo tornando o jogo recomendável poro iniciantes em videogome. Mas mesmo ossim o cort não deixa de ser interessante poro todos as fôs do NES.

Tito e Teco atacam novamente. E aprontam demais. Confira!



Chip'n Dale - Rescue Rangers 2

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Capcom
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 9
JOGADORES: 2



Fases de bônus

As fases de bônus são iguais em toda o game: a negácia aqui consiste em jogar a bola poro o alto (botão B + cima). Se acertar a estrela dourado você ganha duas vidas. Se acertar o proteado ganha uma. Errou... bau-bau! A encrenca é que esta fase é secreta e suas passagens estão espalhadas pelo game. Aqui, Monterey jogo doces que volem energia.



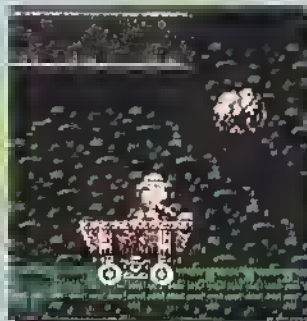
ITENS
RR quadrado: 50 = 1RR redondo
RR redondo: 3 = 1caracã; 5 = +1
Doce: enche sua energia
Estrela proteado: 1 vida
Estrela dourado: 2 vidas

Escolha

A partir daqui você pode aptar pelo fase que irá jogar primeira. Escolha entre Clack Tower, Western World ou Future World.

Western World

Cuidada dabrada aqui: não caia da vagão e seja rápido poro desviar das pedras que despencam.



Comandos

Botão A
pulo

Botão A + baixo
desce plataformas
Botões A + B
joga abjetos no or

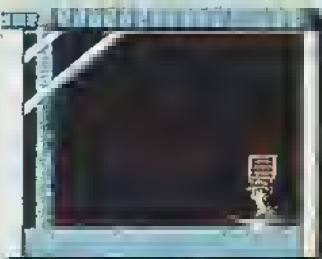
Botão B
jogo objetos

Botão B + cima
jogo objetos para cima
Botão B + baixo
pega objetos

Bolxa segurando coixos
esconde-se otrás delas

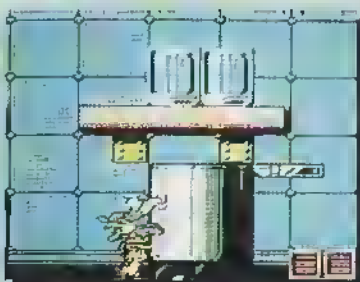
Kitchen

Foto: Duane da Gelli



Uma estrela sobre a inimigo indica que ele está zonzo. Com o comando de pegar objetos agarre-o e atire-o nas carinhas com botão B. Siga em frente.

Pule para cima da caixa - botão A - e fique em cima da lâmpada enquanto a pio enche. Deste ponta pule para o outro lado para conseguir passar.

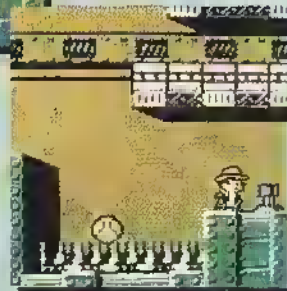


In the ship

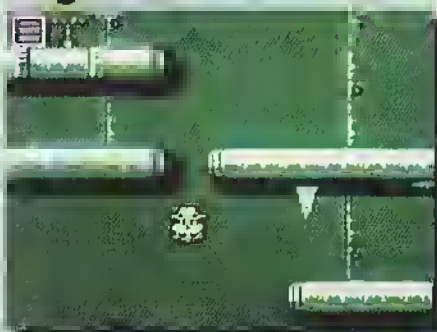


Jogue a bloco cinza para passar pelas espinhos. Moleza.

Atire a bola para chegar até o pino para abrir a porta e catar energia com Monterey.



Frigorífico



Se não quiser virar picolé, saia da geladeira em, na máximo, 3 minutos.

Ghost House



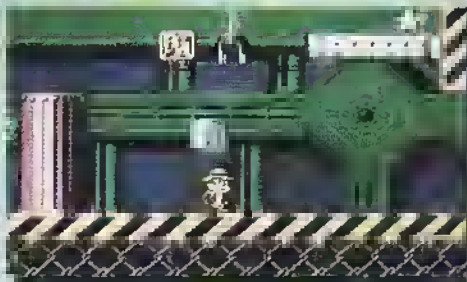
Neste trecho o problema é o breu e os fantasmas invencíveis. Ande com cuidado e sem pressa e conseguirá passar. Entre na buraco de baixo para pegar energia e na de cima para cair foro.

Clock Tower

Os inimigos que têm colher rebatem as caixas que você joga. Tome cuidado para não ser atingida e ataque só quando der.

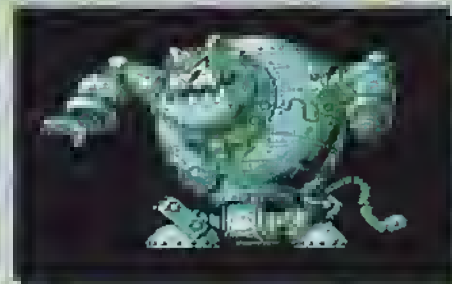
Future World

Leve o bloco cinza ao imã. Apertando o botão B + baixo fica fácil. Depois, com o botão A, pule neste bloco para pegar uma vida na plataforma.



Fatcat Factory

Carregue as caixas e esconda-se atrás delas para se proteger das balas das canhões. Só passe quando tiver chance.



Hyper Tips

- Quase todas os chefes podem ser destruídos se você apenas desviar de seus ataques e contra atacar com as próprias armas deles. Abuse também das caixas e outros objetos que pintarem na tela.
- Uma boa parte dos RR's quadrados está escondida atrás de caixas. Jogue todas as caixas que encontrar pela frente e pegue o item.
- Cuidado! Algumas caixas tem inimigos escondidos dentro. Fique esperto; se a caixa mexer caia fora.

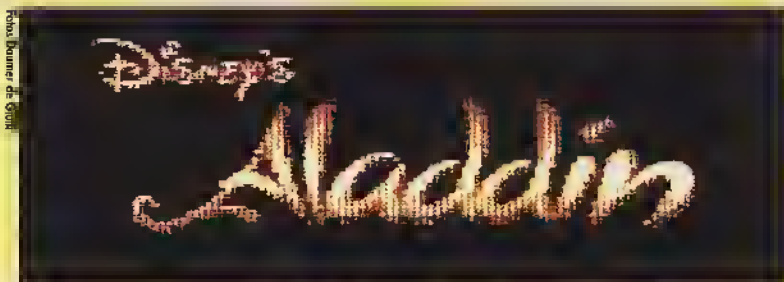
Chefão

Fatcat é um cavarde e não tem coragem de te enfrentar. Portanto ele mandará um robô em seu lugar. Derrotá-lo é baba: desvie de seus ataques até que ele caia em cima das bombas que ficam despencando do alto da tela.

MASTER SYSTEM

Aladdin pediu o gênio poro ser bom no Moster. Vejo o que o gordo o prontou

O sucesso de cinema do ano passada rendeu um incrível jogo de Mego Drive. Agora chego com outra para a Master System, já que é uma adaptação da Game Gear mas valeu a pena esperar, pois a cart está demais! Se a Master não duplica a excelente animação do versão do Mego Drive, isso foi contornado com uma boa animação e um esquema de jogo que segue fielmente a história da desenha. O melhor de tudo é que os programadores pegaram alguns idéias do clássico Prince of Persia, que deixaram o jogo com o jogabilidade lá em cima se comparada as outras de Master. A atenção para certos detalhes dá gosto de ver, como a perspectiva das prédias de Agrabah que mudam quando você se desloca. O único defeito do cart é ser extremamente fácil, um desperdício. Vamos ao game?



Disney's Aladdin

TIPO: Action

FABRICANTE: SEGA

MEMÓRIA: 4 Megabits

FASES: 8

JOGADORES: 1



Comandas

Botão 1:
atirar as pedras

Botão 2:
pula

Dois toques na direcional poro frente:
carre

Carrer e apertar botão 1:
escorregã

Aladdin agarra nas plataformas sazinha, é só pular na lugar certa!

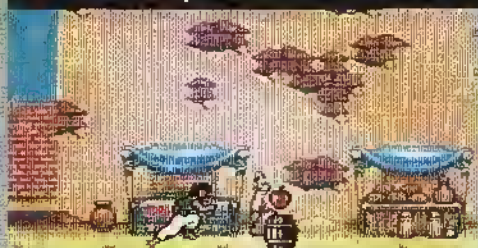
A S F A S E S

Nas ruas de Agrabah 1

Bem facinha, esta fase é só uma apresentação da cart. Depois de ser pega roubando o pão, Aladdin terá que fugir da guardinha pentelha pulando as buracas e desviando das barris.



Cuidado para não cair nos buracos.



A maçã enche um coração de energia, e o pão enche dois.

Nos telhados 2

Você encontra a princesa disfarçada de mendiga e as duas fogem pelos telhados de Agrabah. Quando Aladdin já estava conquistando a princesa Jasmine, as guardas aparam e levam Al preso por ordem de Jafar.



Cena romântica no topo do cidade.

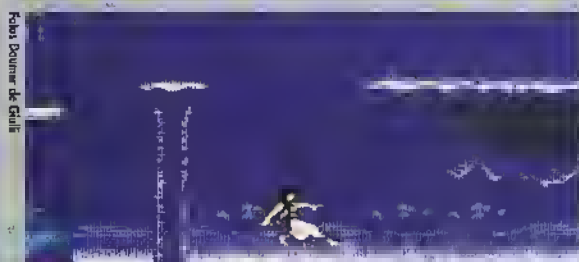


Não se preocupe com Jasmine, ela sobe se virar!

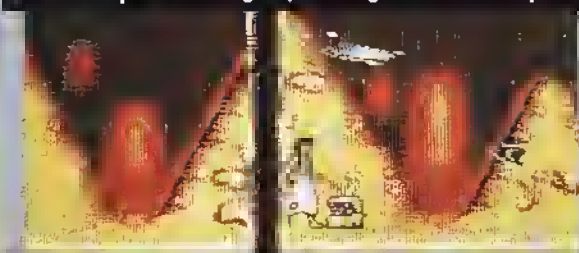
Na caverna da lâmpada

3

Na prisão Jafar aparece disfarçado e oferece a você que pegue a lâmpada mágica em troca da liberdade. Na caverna, abra as portas, ou cam a chave, ou atirando uma pedra na fechadura que está na parede. Aqui você encontrará a tapete mágico. Siga-o mas não encoste nas tesouras que estão espalhadas no chão, pois isso desencadeará uma reação nervosa da caverna. Quando conseguir a lâmpada, a macaco Abu vai calar tudo a perder e vocês terão que fugir na tapete.



Para não perder energia, posse agachado nos espinhos



Não encoste nos tesouros senão o caverno coi

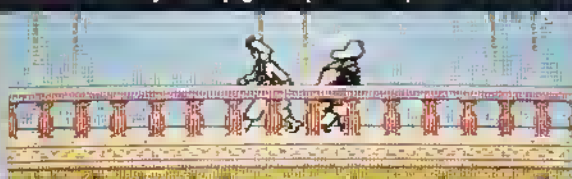
No palácio do Sultão

4

Presas na caverna, Aladdin e Abu convocam o gênio e ele os tira dali. Aladdin pede ao gênio que o transforme num príncipe para conquistar Jasmine. Parte para o palácio para uma audiência com a sultã. Abasteça seu estoque de pedras saindo e voltando da tela pois elas reaparecem.



Pora abrir a porta, jogue a pedra na parede



Atire nos guardinhos e passe reto!

No tapete com Jasmine

5

À noite, Al (disfarçado de príncipe Ababwa) vai ao terraço falar com Jasmine, e para convencê-la do seu amor a convida para uma volta no tapete. Aproveite para ouvir a musiquinha do filme bem executada. Desvie dos pelicanas, das raías e da cavalinha.



Cuidado para não botar nos prédios!

Atrás de Jafar

6

De volta ao palácio, a papagaio de Jafar rouba a lâmpada! Vá atrás de Jafar desviando das suas magias e das falhas geográficas do palácio. É a fase mais difícil do jogo, ou a menos fácil se você preferir. Não vacile nos magias de fogo de Jafar!

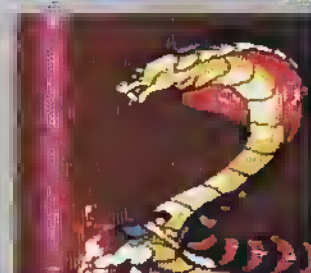


Capriche ao pular os burocos

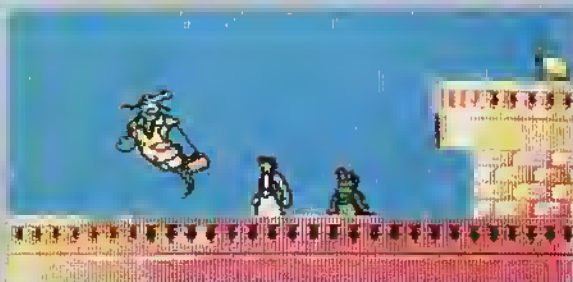
Confronto final com Jafar

7

Com o poder da lâmpada, Jafar torna-se um mago poderoso. No final Aladdin engana Jafar e o transforma num gênio. Como último desejo, Alá liberta o gênio da maldição. O Sultão muda a lei e Aladdin e Jasmine podem se casar.



Espere a sequência de fogo em cima e vá empurrando a cobra



The End

SIM CITY 2000

SYLVIO DEUTSCH

■ clássico simulador de cidades ganha nova versão, muito mais



SimCity foi um dos jogos mais famosos de todos os tempos. Logo virou um clássico, lançando um novo padrão em simuladores. Passou anos sendo jogado, a que é incrível no mundo da informática. Mas acabou ficando ultrapassada e seus muitos adoradores aguardavam ansiosamente a nova versão. Na final de 1993 ela chegou: SimCity 2000, que foi logo um sucesso de vendas. Porém muitos o abandonaram, cheios de frustração, porque não conseguiam jogar. SimCity 2000 é complexo... mas não complexo demais. Não é das games que se sai jogando, é preciso gastar algum tempo para o conhecer direito. Agora você constrói cidades tendo que se preocupar também com saneamento básico, highways e metrô, entre outras novas características. Mas é brilhante, vale ser conhecido. Entre muitos lances legais, dá até para continuar a evolução de uma cidade já mantida da "velha" SimCity. Demais! Confira agora as principais dicas para jogar bem!



A cidade, em 1936: já com problemas de poluição

O primeiro passo é o funcionamento da menu. Clique numa das opções de cima e espere um instante com a botã apertada. Surgirão as opções deste menu. Todas as menus de ferramentas vão recebendo novas opções a medida que o tempo passa e novas descobertas são feitas. Fique de olho nas manchetes dos jornais! (Assegure que a opção Extral esteja marcado no menu newspaper.)



O subsolo, em 1936: falta água na região central...

Equilibre o quantidade de áreas residenciais, comerciais e industriais. O ideal é por volta de metade das áreas sendo residenciais, com um quarta para cada uma das outras duas.

Cuidado com a grana (**NÃO** faça empréstimos. Livrar-se deles é uma barreira). A cada 50 anos as usinas explodem (termina sua vida útil) e precisam ser substituídas. Uma ideia é jogar sem desastres (na disasters no menu disasters), daí elas não explodem mais.



... e em 2.237: além da água, vê-se a metrô (verde)

Tente construir quarteirões de 4x4. Os prédios maiores chegam a 3x3, mas os arcologies do futuro têm 4x4. Com quarteirões deste tamanho, as reformas na cidade são minimizadas. Este mesmo planejamento vale para outras coisas: é saudável já deixar espaço para trilhas e highways (2x2).



Em 2064, close da saída do túnel sob o aeroporto

Poluição também é problema sério. Coloque áreas verdes para minimizá-la. Construa as usinas de força bem longe da cidade, de forma que esta só as alcance quando

já houver usina de fusão nuclear, que não polui. Não deixe de criar áreas verdes na cidade.

Atenção no encanamento. Leve canos para todas as quadras. Coloque bombas d'água perto do rio de onde saem os canos. Os canos da cidade inteira podem ser interligados. Não faltará água se você colocar caixas d'água suficientes para armazenar para os momentos de seca. Coloque centros de tratamento de água junto do rio ou lago de onde a água sai, quando forem inventadas. Use estações de dessalinização nas praias (se sua cidade for à beira-mar).

Não coloque construções públicas (exceto escolas. Destas, quantas mais, melhor) a não ser que apareça a mensagem da população pedindo. Quando isso acontecer, tente atender o pedido bem depressa.



Use ônibus (basta colocar as estações), trilhas de trem (e, quando for inventada e você tiver grana, a metrô) para diminuir o tráfego nos locais onde ficar crítica. Mais para a frente, highways também ajudam, apesar de caras.



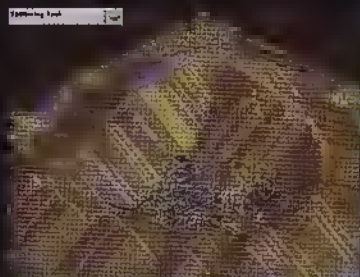
Para fazer pontes com highways, é preciso acertar o terreno da margem de forma que a sola termine no limite de um trecho da construção, senão a ponte não pode ser feita.

Consulte com regularidade os baldezinhas com interrogações no quadra da orçamentação que surge toda começo de ano. Siga as sugestões dadas ali (menos a da sujeita da grana, que sempre quer subir os impostos!). Os livros junta dos baldezinhas também são úteis. O segundo é importante, é ali que se destina verba para campanhas da prefeitura.

Assim que instalar a delegacia, corpo de bombeiros, hospital e escola, vá na orçamentação (tecla com \$ na meio da menu) e baixe a grana destes quatro. Depois, vá subindo essa grana quando a situação for ficando mais difícil. Isso é tão importante quanto construir novas prédias.

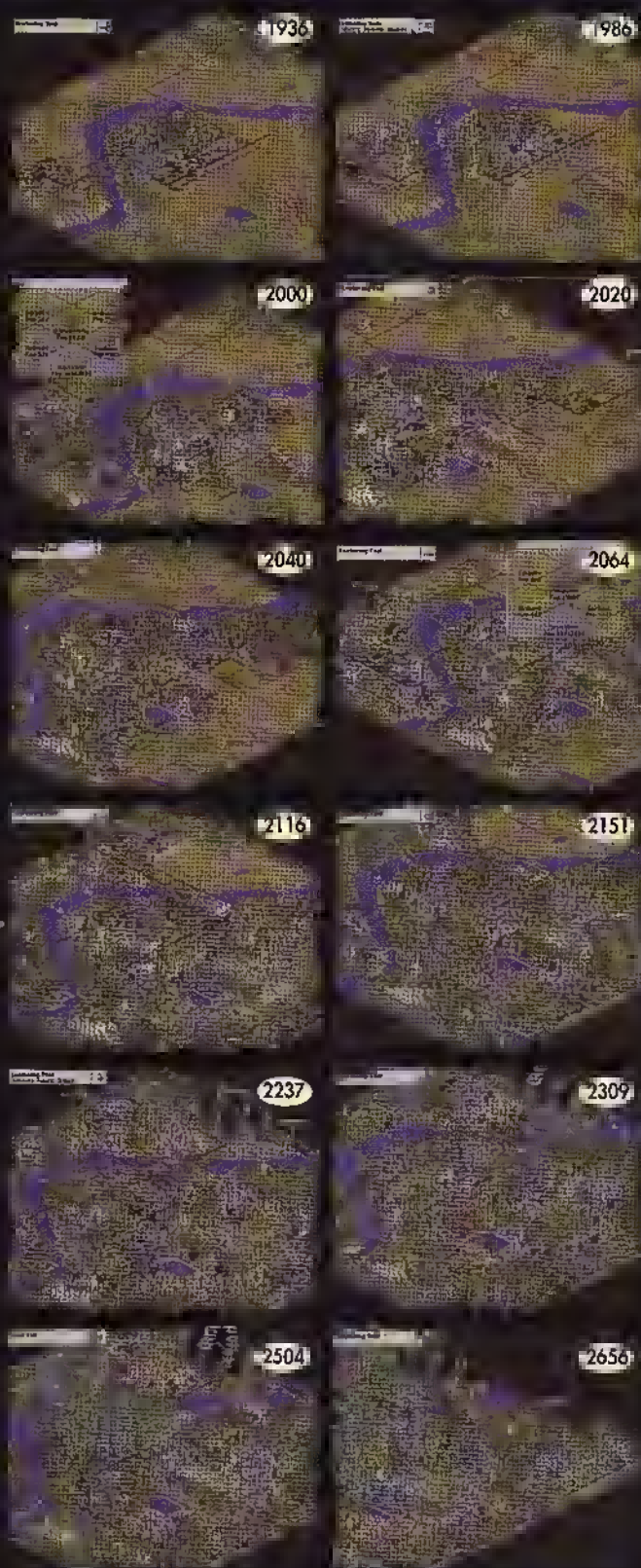
Muita atenção com o crime. Ele diminui o desenvolvimento da cidade. Vale a pena tirar um quarteirão para colocar uma delegacia nos locais mais problemáticos, que ocorrem principalmente em áreas industriais e de arcologies.

Arcologies já contêm áreas residenciais, comerciais e industriais para seus habitantes. Por isso, vá controlando as barrinhas de demanda e coloque as arcologies substituindo a área que tiver demanda menor. A tendência é ocupar áreas comerciais primeiro, depois industriais e por fim residenciais.



Volcano City, que vem como tema: construída na cratera de um vulcão!

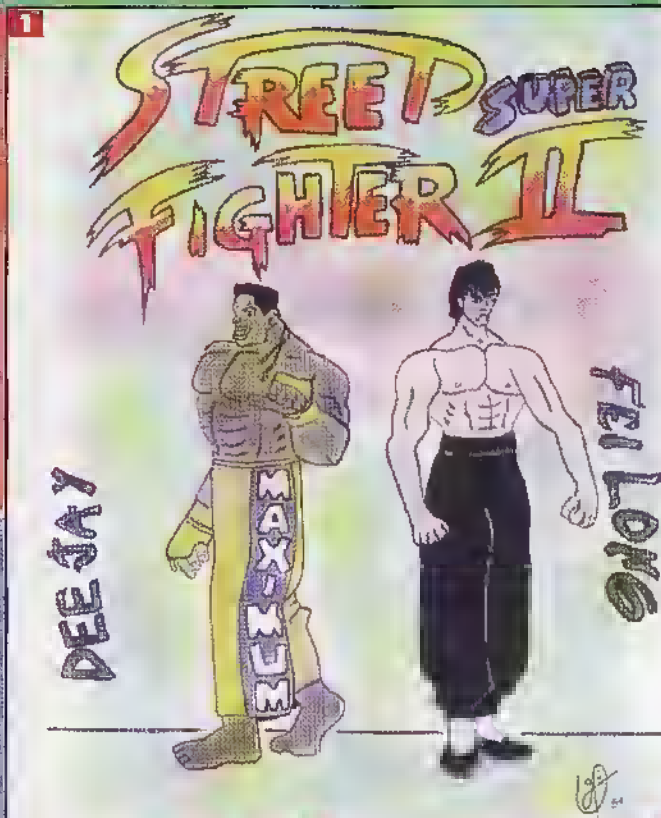
Na final, a cidade ficará praticamente só com arcologies e áreas residenciais (além das edificações públicas, é clara).



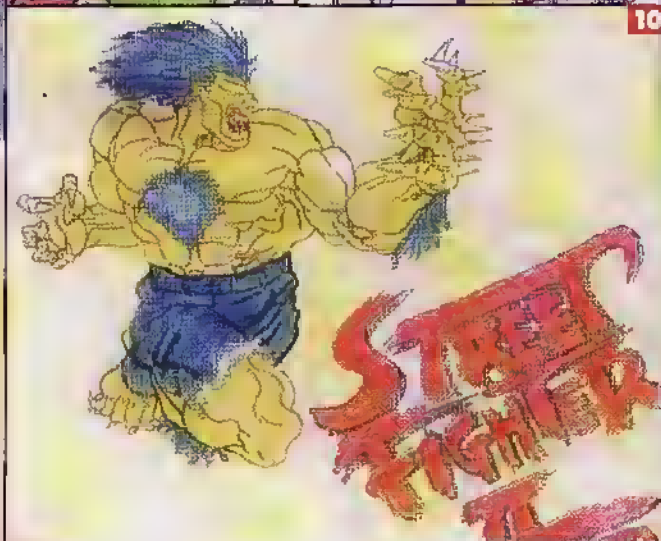
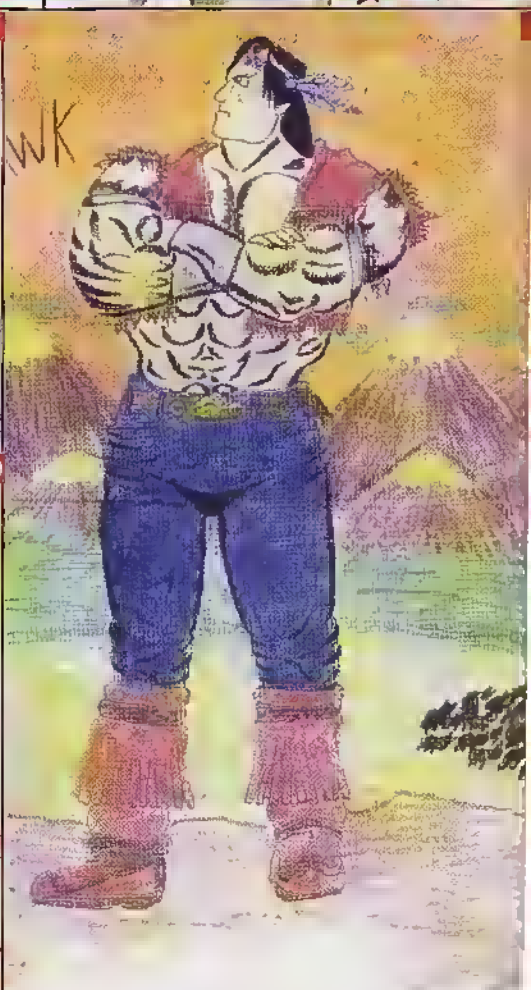
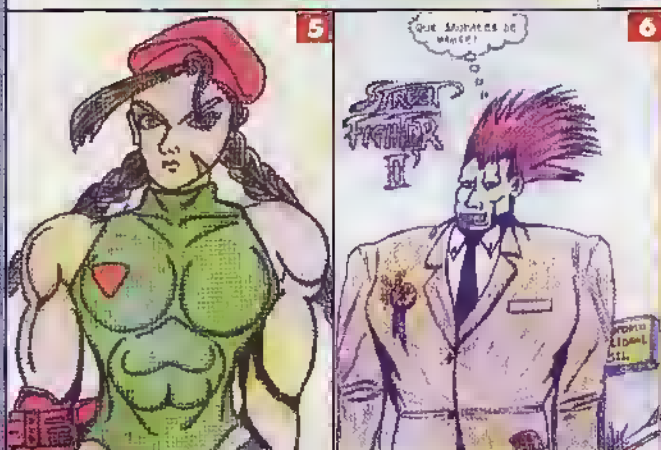
| |
|---|
| Fabricante: Maxis Games, 1993 |
| Distribuidor no Brasil: BraSoft Games |
| Configuração mínima: PC-AT 386 25 MHz, 4 Mb RAM, VGA, mouse |
| Gráficos: 640 x 480, 256 cores |
| Som: alto-falante interno, principais placas de som. |
| Controle: teclado e mouse |

RADICAL

Este mês o GAME RADICAL fez um homenagem que vem, quem sabe, faremos um "Espec

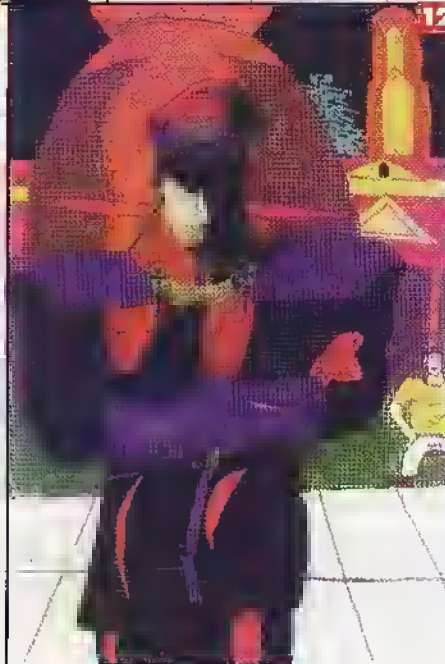
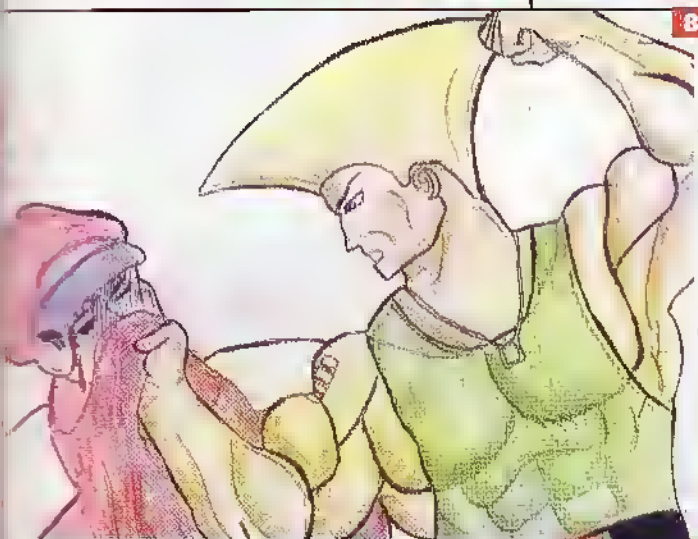
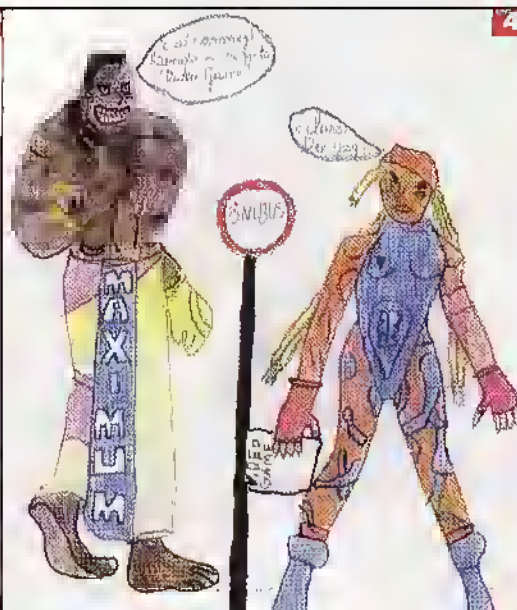


- 1 Luis Gustavo Orlandini
Campinos, SP.
- 2 Leonardo Teixeira
São B. do Campo, SP.
- 3 Leandro Brum Fonseca
São Lourenço do Sul, RS.
- 4 Rodrigo Paula Campos
Niterói, RJ.
- 5 Caio Vinicius Catalano
Ibitinga, SP.
- 6 Paulo Henrique S. Santos
Uberlândia, MG.
- 7 Fernando José de Oliveira
Rio de Janeiro, RJ.
- 8 Cristian Bernad Mamede
Rio de Janeiro, RJ.
- 9 Diego de Lima Silva
São Paulo, SP.
- 10 André Amaral de Poiva
Rio de Janeiro, RJ.
- 11 Márcio Costa Padilha
Rio de Janeiro, RJ.
- 12 Rodrigo O. C. Pimento
Belo Horizonte, MG.



Toda mês publicaremos na seção GAME RADICAL os melhores desenhos dos leitores. Porticipe! Detone sua imaginação e mostre sua arte - de preferência colorido, no tamanho de 21 cm. X 30 cm. - para revista VIDEOGAME, seção GAME RADICAL, Rua Alice de Costa, 60, Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. Radicalize!!!

em dos melhores games do Planeta: Street Fighter continuo sendo um dos preferidos do golero. Mês com outro game não menos importante. Vejo agora quem são os artistas deste mês!



TECNOFAX

**SUPER NINTENDO
NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO**

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

- Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

- Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 anos.

- Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

- Destravamos Nintendo Americano

- Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcodificador Interno e Externo para Vídeo Games.

Transcodificação de Jaguar em 2 horas Com 2 anos de garantia.

Adaptadores para cartuchas. Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

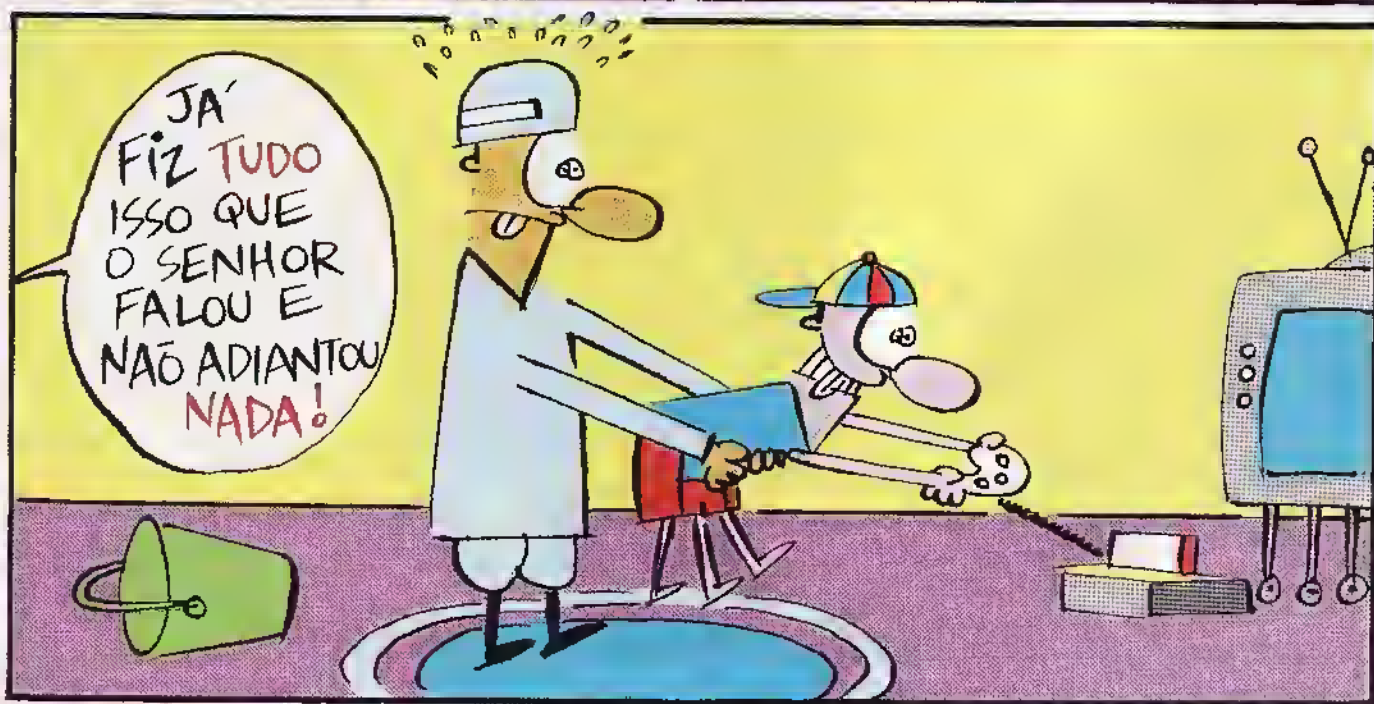
TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
R. Sta. Ifigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP: 01207 - São Paulo - S.P.
F.: (011) 222-1471
Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA

São Paulo/SP - Games e Games, Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

AUTORIZADA DYNACOM FOUGAR



Mortal Kombat é a marca registrada e licenciada da Midway Manufacturing Company © 1992. Todos os direitos reservados. Não são permitidos a reprodução ou a distribuição sem a autorização da Midway Manufacturing Company. A Midway Manufacturing Company é a única distribuidora oficial do jogo Mortal Kombat para Sega CD. A Midway Manufacturing Company é a única distribuidora oficial do jogo Mortal Kombat para Sega CD. A Midway Manufacturing Company é a única distribuidora oficial do jogo Mortal Kombat para Sega CD.



MAIS SANGRENTO.

Chegou Mortal Kombat para Sega CD. Com imagens digitalizadas ainda me-

MAIS VIOLENTO.

lhores, alta qualidade de som, golpes mais rápidos e reais do que nunca e tudo

MAIS INCRÍVEL.

que a tecnologia do CD pode oferecer. Tem até um super clip no começo do

MORTAL KOMBAT

jogo! Prepare-se. Porque desta vez você vai entrar para uma briga de verdade.

PARA SEGA CD.

AKkaim
entertainment inc.

SEGA

TEC TOY

MIDWAY

RECOMENDADO
18
ANOS
PARA MAIORES DE

PRODUTO DA LIGA FRANÇA DE JAPÃO



COMUNICAÇÃO

FOX

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.



AGORA EM 2 VERSÕES:

COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE
I, II E III

COMPATÍVEL COM
SUPER NES* E
SUPER FAMICOM*

DYNACOM
A Dynacom é fera.